С Новым 2001 годом! 14 идей праздничных подарков на с. 14

ДОМАШНИЙ ПК

РАБОТА НАД «КАЗАКАМИ» ЗАВЕРШЕНА!

ЧИТАЙТЕ ОБЗОР ИГРЫ И ИНТЕРВЬЮ С ЕЕ СОЗДАТЕЛЯМИ

История ПК: от абака до ноутбука

Бесперебойное питание: выбираем UPS для дома

Кибератлетика: компьютерные игры как вид спорта

КОМПЬЮТЕР · ИГРЫ · ОБУЧЕНИЕ · INTERNET

4 820020 080013



ASUS®
Новое измерение
в графических акселераторах
НОВОГОДНЯЯ ЛОТЕРЕЯ!
Заполни анкету на отрывном талоне -
выиграй видеокарту ASUS V7700 GeForce2
everest®
пр.Красных Казаков, 8
т.464-7777
www.e.com.ua

everest®

АНКЕТА

Заполните эту анкету и примите участие в розыгрыше видеокарты ASUS V7700 GeForce2 64Mb.

Фамилия ____________________

Имя ____________________

Отчество ____________________

Род занятий ____________________

Почтовый индекс ____________________

Адрес ____________________

Контактный телефон/факс ____________________

e-mail ____________________

Есть ли у Вас компьютер:

- Да, дома
- Да, на работе
- Нет

Вы приобрели компьютер в:

- 1996-97гг
- 1998-99гг
- 2000г





В розыгрыше участвуют заполненные анкеты, принесенные в Компьютерный центр "e.verest" до конца 2000 года.

Розыгрыш состоится в конце января 2001 года в Компьютерном центре "e.verest".

Компьютерный центр "e.verest"
пр. Красных Казаков, 8
(Ⓜ Петровка)
464-7777
www.e.com.ua

e.verest®





Два года для человека, ведущего размеренный образ жизни, не такой уж большой срок. Да, вы можете многое в ней изменить, расширить круг знакомств, найти новую работу и даже уехать в другую страну, но перемены, происходящие внутри нас, куда менее заметны. Во всяком случае, за этот период вы вряд ли избавитесь от своих привычек, поменяете вкусы и предпочтения.

Два года для мира персональных компьютеров – огромный срок. Меняются лидеры индустрии и векторы развития компьютерной техники, появляются новые перспективные разработки и технологии. ПК двухгодичной давности выглядит сегодня почти архаично, а игры, поражавшие нас великолепной графикой, бледнеют на фоне современных творений. В этом нет ничего странного, ведь именно информационные технологии – сегодня наиболее динамично развивающаяся отрасль человеческих знаний.

Два года для издания, освещающего темы персонального компьютинга, – много это или мало? Если рассматривать их в масштабе человеческой жизни – ерунда, младенческий возраст... Но если взять во внимание темпы развития компьютерной индустрии, можно смело считать один такой год за пять.

К чему эти рассуждения, спросит читатель? Все очень просто – два года назад в декабре 1998-го вышел в свет пилотный номер «Домашнего ПК». Казалось бы, буквально вчера мы только строили планы, рассуждая о концепции журнала, пытаясь представить своих будущих читателей, готовили первые материалы... Сейчас вы держите в руках двадцать четвертый номер нашего издания, последний в этом году, столетии и тысячелетии. Самое время в преддверии нового века подвести итоги своей работы...

Одной из задач, стоявших перед нами в момент создания журнала, был поиск людей и компаний, которым интересны проблемы и вопросы домашнего компьютинга. Как нам кажется, основным итогом двухгодичной работы редакции «Домашнего ПК» стало именно появление у издания этой «группы поддержки». Приятно, что число постоянных читателей нашего журнала день ото дня растет. Об этом говорят и увеличившийся почти в два раза, до 17 тысяч экземпляров, тираж «Домашнего ПК», и интерес к нашей работе посетителей сайта ITC Online (*www.itc.kiev.ua*), и поток писем, приходящих в адрес редакции. Мы очень ценим ваше доверие и постараемся оправдать ожидания читателей в наступающем тысячелетии. Для нас это, в первую очередь, означает, что мы по-прежнему будем снабжать вас самой актуальной и достоверной информацией о мире персонального компьютинга. Информацией, на основе которой вы сможете строить собственные планы освоения компьютерного пространства, делать выводы о перспективах и, главное, всегда быть на переднем крае информационных технологий.

День рождения журнала, конечно, важное событие, но не стоит забывать о том, что до нового, 2001 года, первого в новом тысячелетии, остались буквально считанные дни. Удивительно, еще недавно мы думали, что словосочетание «XXI век» означает «весьма отдаленное будущее», и даже не заметили, как это самое будущее уже наступило. Предсказывать пути и направления развития технологий дело неблагодарное, особенно в IT-индустрии, да мы и не собираемся этим заниматься, как нам кажется, многие темы, поднимавшиеся на страницах издания, сами по себе являются своеобразными вехами будущего развития персонального компьютинга. Интернетизация, миниатюризация, специализация, мобилизация, персонализация – возможно, именно эти векторы станут определяющими в компьютерной индустрии XXI столетия. Да что гадать, скоро мы с вами сами сможем убедиться в этом, ведь новый век уже почти наступил. Почему-то нам кажется, что он будет называться «компьютерным веком».

С Новым 2001 годом!

С праздничными пожеланиями,
Олег Данилов

SyncMaster™



700 IFT / 900 IFT
700 NF / 900 NF
753 DF / 755 DF







Спецификации		SyncMaster 700 IFT/900 IFT	SyncMaster 700 NF/900 NF	SyncMaster 753 DF/755 DF
ЭЛТ:	Трубка	DYNAFLAT	NaturalFlat	DYNAFLAT
	Размер	43 см (17")/48 см (19") по диаг.	43 см (17")/48 см (19") по диагонали	43 см (17") по диагонали
	Размер видимого изображения	40,6 см (16")/45,7 см (18")	40,6 см (16")/45,7 см (18")	40,6 см (16")
	Размер точки	0,20 мм (по гор.), 0,25 мм (по верт.)	0,20 мм (по гор.), 0,25 мм (по верт.)	0,20 мм (по гор.), 0,25 мм (по верт.)
	Метод обработки поверхности	Smart III	Multi-layer Film/Smart III Treatment	Multi-layer Film with ARAS
	Отклонение	90°	90°	90°
	Метод фокусировки	Статический и динамический	Статический и динамический	Статический и динамический
Диапазон частот:	Максимальный	205 MHz	205 MHz/240 MHz	110 MHz/135 MHz
Частота развертки:	Горизонтальной	30-96 KHz	30-96 KHz/30-110 KHz	30-70 KHz/30-85 KHz
(Auto Scanning)	Вертикальной	50-160 Hz	50-160 Hz	50-160 Hz
Площадь экрана:	Нормальная	312x234 мм/350x262,5 мм	312x234 мм/350x262,5 мм	312x234 мм
	Максимальная	325x244 мм/366x275 мм	325x244 мм/366x275 мм	325x244 мм
Микропроцессор:	Предустановленных режимов сохранения	10 режимов	8 режимов	8 режимов
	Пользовательских режимов сохранения	12 режимов	10 режимов	8 режимов
Управление: (Display Director™)	Цифровое	Позиция, размер, Pincushion, Pin balance, Trapezoid,	Parallel, Tint (Rotation), Moire, цветовая t°,	упр. цветом, Recall, ручн. размагничивание
		+ BNC/D-sub	+ BNC/D-sub, Linearity, Zoom In/Out, Focus, Recall	+ Brightness, Contrast, Zoom In/Out, Color Selection, Video Input Level, V- Linearity, Control Lock
	Duration time (sec)	3, 7, 10 (умолчание), 20, 50	3, 7, 10 (умолчание), 20, 50	3, 7, 10 (умолчание), 20, 50
	Язык	Eng/Ger/Fra/Esp/Ita/Por/Swe/Rus/Kor	Eng/Ger/Fra/Esp/Ita/Por/Swe/Rus/Kor	Eng/Ger/Fra/Esp/Ita/Por/Swe/Rus/Kor
Plug&Play:	DDC 1/2B	Да	Да	Да
	DDC 2Bi	Да	Да	Да
	USB	Опция	Опция	Опция
Цвет экрана:	Цветовая температура	9300°K-5000°K (изменение на 100°K за шаг)	9300°K-5000°K (изменение на 100°K за шаг)	9300°K-6500°K (изменение на 100°K за шаг)
Разрешающая способность:	Рекомендуемый режим	1280x1024/85 Hz	1280x1024/85 Hz	1024x768/85 Hz
	Поддерживаемая частота развертки:	Max 1600x1200/76 Hz	Max 1600x1200/76 Hz	1280x1024/65 Hz/1280x1024/80 Hz
		1600x1200/65, 70, 75 Hz (76 Hz Max)	1600x1200/65, 70, 75 Hz (76 Hz Max)	1600x1200/60, 65 (68 Hz Max) - только для 755 DF
	VESA	1280x1024/60, 75, 85 Hz (89 Hz Max)	1280x1024/60, 75, 85 Hz (89 Hz Max)	1280x1024/60 Hz (65 Hz Max)/75 Hz (80 Hz Max)
		1024x768/87i, 60, 70, 75, 85 Hz (119 Hz Max)	1024x768/87i, 60, 70, 75, 85 Hz (119 Hz Max)	1024x768/87i, 60, 70, 72,75, 85 Hz (86 Hz/104 Hz Max)
		800x600/50, 60, 72, 75, 85 Hz (152 Hz Max)	800x600/56, 60, 72, 75, 85 Hz (152 Hz Max)	800x600/56, 60, 72, 75, 85 Hz (109 Hz/113 Hz Max)
		640x480/72, 75, 85 Hz (160 Hz Max)	640x480/72, 75, 85 Hz (160 Hz Max)	640x480/72, 75, 85 Hz (134 Hz/160 Hz Max)
	IBM	VGA 3 Mode	VGA 3 Mode	VGA 3 Mode
	Macintosh	1280x1024/75 Hz	1280x1024/75 Hz	1280x1024/60/1280x1024/60, 75 Hz
		1152x870/75 Hz	1152x870/75 Hz	1152x870/60, 75 Hz
		1024x768/60, 75 Hz	1024x768/60, 75 Hz	1024x768/60, 75 Hz
		640x480/60, 67 Hz	640x480/60, 67 Hz	832x624/75 Hz
				640x480/60, 67 Hz
Питание:	Напряжение	AC 90-264 V, 60/50±3 Hz, Универсальное питание	AC 90-264 V, 60/50±3 Hz, Универсальное питание	AC 90-264 V, 60/50±3 Hz, Универсальное питание
Сигнальный вход:	Разъем	15 pin Female, BNC	15 pin Female, BNC/D-sub, BNC	15 pin D-sub
Low radiation:	TCO 99	Да	Да	Да
Безопасность и EMC:	Безопасность	UL, CSA, TUV, IEC950, Scandinavian, DHHS, PTB	UL, CSA, TUV, IEC950, Scandinavian, DHHS, PTB GOST, PCBC, MEEI, SIQ, EZU, CCIB, DHHS	UL, CSA, NOM, TUV GS, NEMKO, EPA PSB,
	EMC	FCC-B, DOC-B, CE, CISPR22-B, VCCI	FCC-B, DOC-B, CE, CISPR22-B, VCCI	FCC, BCIQ, C-Tick, VCCI, CE
Размеры:	ШxВxГ	415x433,3x437,3 мм/468x492x483,2 мм	415x438x448 мм/468x493x458 мм	412x415,5x420 мм
Вес:	Чистый	19 кг/24,2 кг	19,7 кг/25,3 кг	16,4 кг
	В упаковке	23 кг/28,4 кг	23 кг/28 кг	20 кг/28 кг
Управление питанием:	Стандарт	EPA/NUTEK/VESA	PA/NUTEK/VESA/DPMS/Energy 2000	PA/NUTEK/VESA/DPMS/Energy 2000
Аксессуары:	Value-added Kit	Colorific S/W, MacMaster	Colorific S/W, MacMaster	Colorific S/W, MacMaster
	Multimedia Speaker		Max. 4,5 W/CH (option)	Max. 4,5 W/CH (option)



№ 12 (24), ДЕКАБРЬ 2000



с. 28

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В БУДУЩЕЕ

Pentium 4 вполне может занять лидирующее положение на рынке процессоров для настольных ПК, чему, в свою очередь, способствует и ценовая политика Intel.

ТЫСЯЧЕЛЕТНЯЯ ИСТОРИЯ КОМПЬЮТЕРА

3000 ЛЕТ ДО Н. Э.

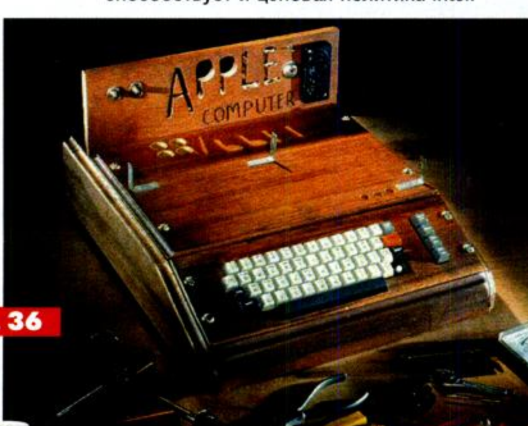
Абак (Abacus) – самое древнее из известных счетных устройств, использовалось в Древнем Риме, Греции и Китае, «прадедушка» современных деревянных счетов.

...

2000 ГОД

Intel представляет 32-разрядный процессор Pentium 4 (кодовое имя Willamette), работающий на частоте 1,5 GHz.

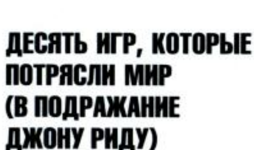
с. 36



с. 32

БЕСПЕРЕБОЙНОЕ ПИТАНИЕ – ЗАЛОГ ЗДОРОВЬЯ ВАШЕГО ПК

Было время, когда многие рассматривали источники бесперебойного питания как предмет роскоши: только удалось собрать необходимую сумму на компьютер, а тут на тебе, еще и ИБП к нему покупай, обойдемся! Сегодня такие рассуждения просто неуместны. (И совершенно напрасно.) ИБП помогут не только сохранить данные, но и уберечь подчас весьма дорогостоящее оборудование от поломки.



ДЕСЯТЬ ИГР, КОТОРЫЕ ПОТРЯСЛИ МИР (В ПОДРАЖАНИЕ ДЖОНУ РИДУ)

В преддверии смены тысячелетий мы решили составить собственный TOP 10 игр уходящего века. А так как пристрастия у редакторов «Домашнего ПК» все же разные, то вы можете прочитать мнение каждого из нас на этот счет. Итак, «Десять игр, которые потрясли мой внутренний мир» в версии «ДПК».

с. 60





с. 14

ВРЕМЯ ДАРИТЬ ПОДАРКИ

Декабрь и январь – пора приятных хлопот, когда значительная часть нашего времени уходит на выбор, поиск и покупку подарков для родных, близких, друзей и просто знакомых. Надеемся, наш небольшой путеводитель по праздничному компьютерному супермаркету облегчит эту нелегкую задачу.

с. 22

БЫТОВАЯ АКУСТИКА ДЛЯ ПК

Уже давно витает в воздухе идея о подключении компьютера к бытовой аудиосистеме. Комплект акустики для домашнего кинотеатра от компании Fenda Audio поможет воплотить эту мысль в реальность.

ОДНАКО НЕ ГОВОРИ ОДНАКО

«Монолитовцы», мастера пародии (на их счету тонкое издевательство над фильмами ужасов – Blood, а также доведенный до абсурда жанр анимэ в Shogo: M.A.D.), наконец добрались до шпионских боевиков и сделали No One Lives Forever.

с. 82

НАШ АДРЕС В INTERNET: WWW.ITC.KIEV.UA

Страна Internet

Игротека



ГДЕ КУПИТЬ И ПОДПИСАТЬСЯ

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР
Олег Данилов

РЕДАКТОРЫ
Сергей Галушка
Александр Птица
Роман Хархалис
Сергей Светличный

ОБОЗРЕВАТЕЛЬ
Максим Потапов

ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ
Евгений Севериновский
Владимир Лабазов
Александр Савченко

ЛИТЕРАТУРНАЯ РЕДАКЦИЯ
Валерия Нетунахина
Ольга Кравченко
Диана Балынская

ВЕРСТКА
Богдан Вакулюк
Алексей Груша
Дмитрий Сидоренко

МАКЕТ И ДИЗАЙН
Роман Зюзюк
Олег Переверзов
Владимир Кочмарский

ФОТОГРАФИИ
Виталий Губин

МЕНЕДЖЕР ПО ПОЛИГРАФИИ
Владимир Бугайчук

МЕНЕДЖЕР ПО РЕКЛАМЕ
Вера Терешкович

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Ольга Галушка
Александр Евлашкин
Светлана Радченко

Журнал «Домашний ПК», № 12 (24), декабрь 2000
Свидетельство о регистрации КВ № 3924 от 28.12.99 г.
Выходит 1 раз в месяц
Издается с декабря 1998 г.
Учредитель и издатель – ООО «Издательский Дом ITC», г. Киев, 2000 г.

За содержание рекламной информации ответственность несет рекламодатель

Мнения, высказываемые авторами, не всегда совпадают с точкой зрения редакции

Полная или частичная перепечатка материалов журнала допускается только по согласованию с редакцией

Цветоделение и печать

БЛИЦ-ПРИНТ

«Блиц-Принт», г. Киев, ул. Довженко, 3
Цена свободная

Подписной индекс 22615
в Каталоге изданий Украины, с. 92,
в Объединенном каталоге «Пресса России», с. 258

Тираж 17000 экз.

Адрес редакции: 03110, Киев, просп. Краснозвездный, 51
Телефоны:
секретариат (044) 245 7203
редакция (044) 243 9233
отдел рекламы (044) 245 7124
отдел распространения (044) 244 8582
Факс: (044) 245 7203
E-mail: info@itc.kiev.ua
Web-сервер: www.itc.kiev.ua



ПОДПИСКУ С КУРЬЕРСКОЙ ДОСТАВКОЙ МОЖНО ОФОРМИТЬ

КИЕВ
«Издательский Дом ITC»
(044) 244-8582
KSS
(044) 464-0220
«Бизнес-пресса»
(044) 220-7476
«Офис-Сервис»
(044) 229-4309
«Саммит»
(044) 254-5050

ДНЕПРОПЕТРОВСК
«Меркурий»
(056) 744-7287

ДОНЕЦК
«Бегемот»
(0622) 53-6377
«Донбасс-Информ»
(0622) 93-8272

ЖИТОМИР
«Горизонт»
(0412) 36-0582

ЗАПОРОЖЬЕ
«Пресс-сервис»
(0612) 62-5151

КОВЕЛЬ
«Транзит-Информ»
(03352) 2-3146

КРЕМЕНЧУГ
«ОР-Пресс»
(05366) 2-5833

ЛУГАНСК
ЧП Ребрик И. В.
(0642) 55-8235

ЛУЦК
«Периодика и консалтинг»
(03322) 4-1040

ЛЬВОВ
«Агенція 247»
(0322) 74-3223
«Галицькі контракти»
(0322) 70-3468
«Львівські оголошення»
(0322) 97-1515
«Львівський кур'єр»
(0322) 23-0410
«Система Пресс-Экспресс»
(0322) 62-5281
«Фактор»
(0322) 76-5756

НИКОЛАЕВ
«Ноу-Хау»
(0512) 47-2547

ОДЕССА
Представительство KSS
(0482) 37-0555

ПОЛТАВА
Бутко Е. А.
(05322) 66-6613

СЕВАСТОПОЛЬ
«Истар»
(0692) 71-6219
«Экспресс-Крым»
(0692) 54-3584

ТЕРНОПОЛЬ
«Айсберг»
(0352) 43-1011

ХАРЬКОВ
Киктев Г. С.
(0572) 62-7821

ХМЕЛЬНИЦКИЙ
Представительство KSS
(03822) 3-2931

ЧЕРВОНОГРАД
«Пресс-курьер»
(3249) 2-2250

КУПИТЬ НОМЕР В РОЗНИЦУ МОЖНО

В КИОСКАХ И НА РАСКЛАДКАХ
КИЕВА И ОБЛ.
ВИННИЦЫ
ДНЕПРОПЕТРОВСКА
ДОНЕЦКА
ЗАПОРОЖЬЯ
ИВАНО-ФРАНКОВСКА
КИРОВОГРАДА
КРЕМЕНЧУГА
КРИВОГО РОГА
ЛУГАНСКА
ЛУЦКА
ЛЬВОВА
МАРИУПОЛЯ
НИКОЛАЕВА
ОДЕССЫ
ПОЛТАВЫ
РЕСПУБЛИКИ КРЫМ
РИВНЕ
СЕВАСТОПОЛЯ
СУМ
ТЕРНОПОЛЯ
УЖГОРОДА
ХАРЬКОВА
ХЕРСОНА
ХМЕЛЬНИЦКОГО
ЧЕРКАСС
ЧЕРНИГОВА
ЧЕРНОВЦОВ

В КНИЖНЫХ МАГАЗИНАХ

КИЕВ
«Академкнига»
ул. Б. Хмельницкого, 42
«Знання»
ул. Крещатик, 44
«Сучасник»
ст. М«Политехнический институт»
«Техническая книга»
ул. Красноармейская, 51
«Наукова думка»
ул. Грушевского, 4

ДНЕПРОПЕТРОВСК
«Грани»
пл. Островского, 1

ХАРЬКОВ
Киоск «ХТУРЭ»

В КОМПЬЮТЕРНЫХ МАГАЗИНАХ

КИЕВ
NOOS Ukraine
ул. Красноармейская, 67/7
ул. Шота Руставели, 1/12
GameLand
просп. Воздухофлотский, 10
Computerland
ул. Дмитриевская, 2
«Поэзия»
Майдан Незалежности
«Мрія»
просп. Красных Казаков, 8

ВИННИЦА
«Лиана»
ул. Келецкая, 81

ДНЕПРОПЕТРОВСК
«Статус Кво»
просп. К. Маркса, 55
«Дом научно-технической книги»

ДОНЕЦК
«Инфоком»
ул. Артема, 127
магазин «Канцелярские товары»
«Новая электроника»
ул. Артема, 131
ул. Щорса, 46

КРИВОЙ РОГ
«Артекс»
пл. Советская, 1, к. 214
«Виртуальный мир»
просп. Гагарина, 13, кв.1

ОДЕССА
«Т и Д»
ул. Б. Арнаутская, 47/11
магазин «Компьютеры»

СИМФЕРОПОЛЬ
«Ту Би»
ул. Севастопольская, 43/2
«Софт Ленд»
ул. Севастопольская, 20, салон «КИТ»

СУМЫ
«Дискрет»
ул. Харьковская, 12
«Скайнет»
ул. Петропавловская, 47

ХЕРСОН
«Меркури»
ул. Украинская, 9
«Стиль-Плюс»
ул. 9-го января, 15, офис 68

ЧЕРКАССЫ
«Мега Стайл»
ул. Байды Вишневецкого, 32

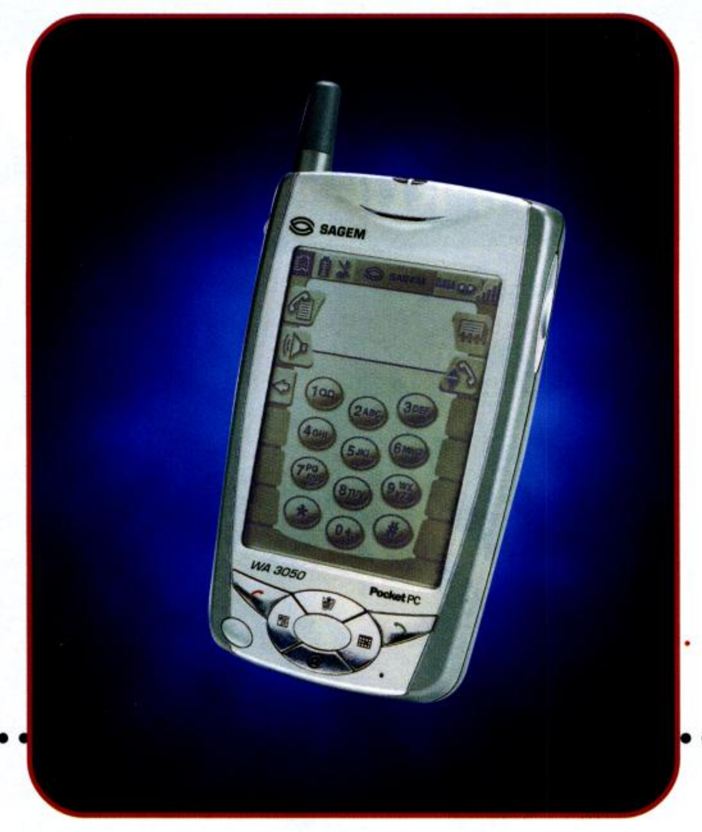
РЕКЛАМНЫЕ АГЕНТСТВА

КИЕВ
Artmaster
(044) 216-0572
(044) 246-9860
B&B International
(044) 246-6221
(044) 246-6222
Bates Ukraine
(044) 269-8028
(044) 269-6722
Conquest
(044) 244-9424
(044) 244-9434
ITB
(044) 227-8709
(044) 220-9042
«Академия рекламы»
(044) 517-4509
«Диалла»
(044) 573-8547
(044) 573-8754
«МАК-Про»
(044) 446-1356

ХАРЬКОВ
Представитель «ITC»
Киктев Г. С.
(0572) 62-7821

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Вы можете подписаться на «Домашний ПК» с доставкой в почтовый ящик дома или на работе либо с курьерской доставкой в Ваш офис.
Подписку можно оформить круглогодично, с любого следующего месяца, на срок от одного месяца до одного года по почте в любом отделении связи или у нас в издательстве по Каталогу изданий Украины на 2001 год: «Домашний ПК», индекс 22615, с. 92, цена за месяц – 5,17 грн.
С вопросами и предложениями касательно распространения, а также с критикой в адрес предприятий, занимающихся продажей и доставкой наших изданий, обращайтесь в отдел распространения «Издательского Дома ITC».
«Домашний ПК» предлагает сотрудничество украинским компаниям и частным лицам, заинтересованным в розничном распространении журнала. Выгодные условия и цены.
Отдел распространения: тел. (044)244-8582



POCKET PC С ФУНКЦИЯМИ ТЕЛЕФОНА

Если Motorola, создавая гибрид телефона и PDA, подошла к решению этой проблемы, так сказать, со стороны телефона, то компании Sagem и Microsoft, анонсировавшие практически аналогичное устройство Sagem WA3050, взяли за основу PDA.

Sagem WA3050 – первое карманное устройство на базе платформы Pocket PC, поддерживающее беспроводные технологии GSM и GPRS.

PDA-Phone представляет собой компактную (масса – 198 г) комбинацию двухдиапазонного сотового телефона и персонального электронного секретаря Pocket PC со всеми предусмотренными данной платформой приложениями, включая карманные версии офисных программ, клиент электронной почты, ПО для чтения электронных книг, проигрыватель MP3-файлов и т. д.

При этом если пользователь работает с приложением и на телефон пришел вызов, то ему выдается соответствующее предупреждение. Доступ в Internet с помощью Sagem WA3050 можно будет осуществлять как через широкополосные соединения, используя Pocket Internet Explorer, так и по протоколу WAP.

Pocket PC становится еще универсальней

IOMEGA, НО НЕ ZIP

Похоже, в последнее время компания Iomega, прославившаяся своими высокоемкими накопителями Zip и Jazz, решила вернуться к выпуску более традиционных устройств – CD-RW.

Недавно Iomega анонсировала новый внешний дисковод этого класса – Predator. Устройство отличается оригинальным дизайном и будет выходить в двух вариантах – с адаптерами USB 1.1 и FireWire. Первая версия имеет скоростные характеристики 4X/4X/6X (скорость однократной записи/перезаписи/чтения), а вторая – 8X/4X/32X. В будущем предполагается производить Predator с поддержкой интерфейсов PCMCIA и USB 2.0.

Модель с USB 1.1 поступит в продажу в США в январе по цене около $270. Predator с поддержкой FireWire появится чуть позже и будет стоить $350.

Что-то хищное в этом устройстве есть...



БОЕВОЙ «КОГОТЬ»

Хотя количество различных специализированных игровых контроллеров – рулей, геймпадов, джойстиков, штурвалов и т. д. – достаточно велико, экзотичные устройства, которые выпускались до сих пор для любителей жанра action, не снискали признания игроков, как и прежде отдающих предпочтение сочетанию мыши и клавиатуры.

Изменить эту ситуацию пытается компания Ferraro Design, представившая специализированный контроллер Claw. Манипулятор является не чем иным, как мини-клавиатурой оригинальной эргономичной формы, оснащенной девятью программируемыми кнопками. К достоинствам устройства следует отнести возможность задавать два набора кнопочных команд (до пяти скриптов на каждую клавишу), поддержку различных ОС (Windows 95/98/NT/2000, Linux, DOS), эргономичный дизайн.

Цена «Когтя» еще не объявлена.

Оригинально? Да. Но удобно ли?

НАСТОЯЩИЙ ЭЛЕКТРОННЫЙ КОШЕЛЕК

Словосочетание «электронный кошелек», еще недавно бывшее не более чем звучной метафорой, сегодня прочно вошло в обиход для обозначения электронных платежных карточек. Но, похоже, настоящий электронный бумажник появился только сейчас – это анонсированное компанией WearLogic устройство SmartWear Wallet.

По внешнему виду SmartWear Wallet ничем не отличается от обычного портмоне. А вот его внутренней электронной начинке позавидуют даже некоторые PDA. «Бумажник» позволяет хранить разнообразнейшую конфиденциальную информацию, защищенную паролем: номера банковских счетов, телефоны, пароли доступа и т. д. Кроме того, в SmartWear Wallet можно записать и общедоступную информацию о себе, и даже подборку фотографий. Интересно, что все устройство, в том числе и дисплей, можно сгибать, складывать, придавая ему любую форму.

Но самое главное, что SmartWear Wallet подключается к ПК и с его помощью можно осуществлять реальные банковские транзакции в защищенном режиме.

В наступающем тысячелетии наличные деньги, похоже, исчезнут как класс





ТРЕКБОЛОМАНИЯ

Уже давно две ведущие компании–производители контроллеров для PC Microsoft и Logitech практически одновременно объявляют о выходе очередных продуктов. Недавно с разницей в несколько дней фирмы анонсировали новые модели трекболов.

В Microsoft Trackball Explorer используется вторая версия фирменной технологии Microsoft IntelliEye, что позволяет значительно улучшить такую характеристику трекбола, как точность позиционирования. Microsoft Trackball Explorer оснащен пятью программируемыми кнопками и колесиком скроллинга. Цена устройства – $75.

Logitech Cordless TrackMan FX – новая беспроводная версия контроллера TrackMan FX. Этот трекбол также оснащен пятью программируемыми кнопками. Для позиционирования здесь применяется аналогичная IntelliEye технология Marble. Цена устройства – $80.

Найдите десять отличий

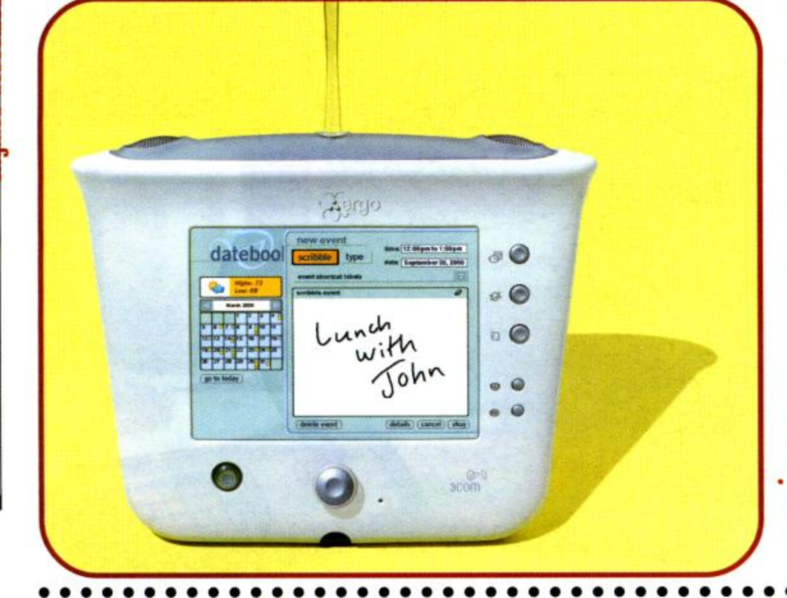
ЭТА МУЗЫКА БУДЕТ ВЕЧНОЙ

Похоже, в скором будущем автомагнитолы и CD-проигрыватели с успехом заменят MP3-плейеры, использующие для хранения музыкальных композиций жесткий диск.

Очередное устройство этого класса для автомобилистов представила компания SSI *(www.ssiamerica.com)*. Плейер NEO 35 выпускается в нескольких вариантах: без жесткого диска ($300), с HDD емкостью 10 GB ($390), 20 GB ($410) и 81 GB ($600). Старшая модель в линейке позволяет хранить до 900 часов музыкальных композиций (битрейт 128 Kbps). Согласитесь, чтобы взять в дорогу соответствующее по времени звучания количество CD-дисков, автомобиль придется оборудовать специальным прицепом.

В комплект поставки входят стыковочная станция и пульт дистанционного управления. Дополнительно можно приобрести устройство сопряжения NEO 35 с домашней стереосистемой.

АвтоMP3-плейер практически не отличается от автомагнитолы



INTERNET В КАЖДУЮ КУХНЮ

Видимо, персональный компьютер как «монопольное» средство доступа в Internet доживает последние деньки. Уже сейчас Web-броузинг и работу с электронной почтой можно осуществлять с помощью сотовых телефонов, PDA, игровых и Internet-приставок. Причем количество предложений именно Web-терминалов с каждым днем растет. Так, компания 3Com представила свой вариант домашней Web-приставки – терминал Audrey из серии Ergo.

Устройство использует операционную систему QNX, оснащено модемом 56K, стереодинамиками, ИК-портом и двумя USB-портами. Audrey позволяет своим владельцам отправлять и принимать электронную почту (текстовые, рукописные и голосовые сообщения), получать избранную информацию по каналам Web-вещания, совершать покупки в online-магазинах, работать с календарными данными и адресной книгой. Кроме того, устройство способно автоматически обновлять собственное ПО через Internet.

Audrey уже доступен в США по цене около $500.

Почему-то кажется, что Audrey будет отлично смотреться именно в кухне

САМЫЙ МАЛЕНЬКИЙ PDA В МИРЕ

Персональные цифровые секретари – устройства по своей специфике портативные, небольшие. Но оказывается, даже их размер можно существенно уменьшить, что и сделала компания Xircom, выпустив новую версию карманного компьютера REX.

REX 6000 MicroPDA, имеющий «габариты» всего-навсего 8,57 × 5,4 × × 0,5 см (размер кредитной карточки) и массу 40 г (!), оснащен 2 MB памяти, монохромным дисплеем с разрешением 240 × 120 точек и пятью навигационными кнопками. Для синхронизации данных с компьютером используется либо разъем PC Card, либо люлька с USB-интерфейсом. Ориентировочная цена REX 6000 MicroPDA – около $150.

Но Xircom не останавливается на достигнутом. Сейчас компания совместно с Citizen и Handsprings разрабатывает «микроPDA для PDA» – версию REX, подключаемую в качестве модуля к карманному ПК Visor.



Следующий этап миниатюризации – встраивание PDA в брелок



БУДУЩЕЕ УЖЕ СЕГОДНЯ

Еще пару месяцев назад мы говорили, что появление первых коммуникационных устройств, объединяющих в себе функции мобильных телефонов и персональных цифровых помощников, – дело недалекого будущего. Мы и не могли предположить, что это будущее уже почти наступило.

Беспроводные устройства нового поколения представила недавно Motorola. Персональный коммуникатор V Series V100, анонсированный компанией, – это GSM-телефон, оснащенный клавиатурой и снабженный WAP-броузером, адресной книгой, несколькими играми и функцией голосового набора номера.

Второй продукт – Accompli 009 – голосовое коммуникационное устройство, оборудованное цветным дисплеем, поддерживающее стандарт GPRS. Владельцы этих «телефонов» смогут по достоинству оценить функции WAP-броузера, персонального информационного менеджера и почтового клиента. Кроме того, данные, хранящиеся в памяти Accompli 009, можно будет синхронизировать с настольным ПК.

В продажу новые PDA-телефоны поступят в начале следующего года.

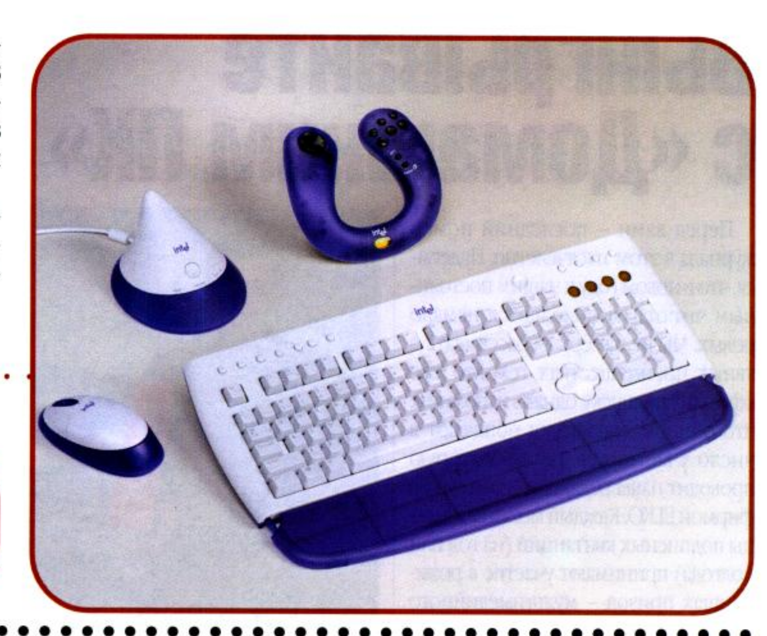
Помедленней, я записываю...

INTEL – ЭТО НЕ ТОЛЬКО ПРОЦЕССОРЫ

Опытные пользователи знают, что для комфортной работы на компьютере важны не только высокопроизводительные процессоры и сверхмощные видеокарты. Во многом именно комфортность определяют такие устройства, как клавиатура, мышь и игровой манипулятор.

Видимо, это знают и в компании Intel, наряду с выпуском процессора нового поколения – Pentium 4 – представившей на суд общественности серию беспроводных контроллеров Intel Wireless Series, в которую входят клавиатура Intel Wireless Series Keyboard, мышь Intel Wireless Series Mouse и геймпад весьма необычной формы Intel Wireless Series GamePad. В качестве приемника для всех контроллеров выступает Intel Wireless Series Base Station, подключаемая к порту USB.

Рекомендованная цена устройств: базовая станция – $60, клавиатура – $80, мышь – $60 и геймпад – $65.



Intel – для работы и игр

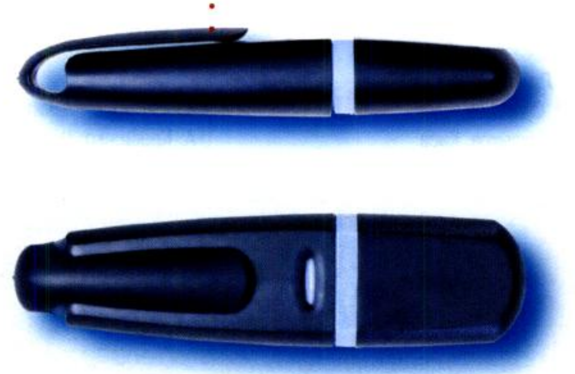
ДИСКЕТА ВМЕСТО БРЕЛКА

Мы уже писали о появлении универсальных сменных носителей, использующих flash-память («Домашний ПК», № 6, 2000). Еще одно подобное устройство недавно представила компания M-Systems.

Носитель DiskOnKey, внешне напоминающий маркер, подключается к порту USB, не требует специального ПО и содержит встроенный процессор, позволяющий использовать его в качестве устройства авторизации пользователя. Накопитель выпускается в трех вариантах – 8, 16 и 32 MB. В ближайшем будущем обещан выход и более емких устройств. Скорость чтения/записи DiskOnKey равна 12 Mbps. Носитель может подключаться к компьютерам под управлением Windows 98/2000/Me, Mac OS 8.6 и Linux 2.4.0, причем инсталляция специального драйвера необходима только в Windows 98.

Цена DiskOnKey с 8 MB памяти составляет $70.

Это не маркер, это «дискета» на 32 MB



ГИБКАЯ КЛАВИАТУРА ДЛЯ PDA

Одна из проблем, с которой сталкиваются пользователи handheld-устройств, – неудобство экранных клавиатур при наборе длинных сообщений или редактировании текстов. Один из вариантов ее решения – подключаемые к PDA клавиатуры сторонних производителей. Как правило, это либо миниатюрные устройства, также не отличающиеся удобством, либо складные полноразмерные клавиатуры.

К последним относится представленная недавно компанией ElectroTextiles клавиатура под названием soft&Qwerty, которую можно использовать как с персональными электронными секретарями, так и с мобильными телефонами. Основное отличие именно этого устройства от аналогичных, предлагаемых другими компаниями, – гибкость. Дело в том, что soft&Qwerty, использующую фирменную технологию ElekTex, можно гнуть и деформировать, а при желании даже свернуть в рулон.

Кроме soft&Qwerty, ElectroTextiles разрабатывает гибкую модель сотового телефона – Soft Phone.



А еще такую клавиатуру можно использовать в качестве чехла для вашего Palm

Выигрывайте с «Домашним ПК» и Genius

Перед вами – последний номер журнала в этом тысячелетии. Надеемся, что в новом году к нашим постоянным читателям прибавится немало новых. Мы не намерены рассуждать о явных преимуществах тех, кто уже оформил подписку, однако напомним, что они автоматически попадают в число участников акции, которую проводит наша редакция совместно с фирмой ELKO. Каждый месяц владельцы подписных квитанций (на год или полгода) принимают участие в розыгрышах призов – мультимедийного «железа» известной торговой марки Genius, официальным дистрибьютором которой является компания ELKO.

Победитель заключительного розыгрыша, который состоится в декабре, отправится на всемирно известный зимний курорт Закопане (Польша), поскольку наш главный приз – путевка на двоих в пансионат «Панорама» на период с 2 по 11 января 2001 г.

Ну а теперь ищите свою фамилию в списках счастливчиков сентября и октября!



СЕНТЯБРЬ

Сканер Vivid III
А. Гладченко, Киев

Джойстик F16
А. Беляев, Херсон
В. Домашовец, Киев
Е. Иваненко, Львов
С. Ковальчук, Киев
С. Королева, Киев
Е. Толстова, Красный Луч (Луганская обл.)

Джойстик F23
Б. Бейгер, Борщев (Тернопольская обл.)
Ю. Мартынюк, Киев
С. Синев, Бердянск
Е. Спиридонова, Шостка
О. Тодораки, Донецк

Звуковая карта SoundMaker32
Ю. Дехнич, Харьков
А. Коваленко, Севастополь
А. Лунин, Запорожье
Ю. Суровцев, Киев
И. Баклыков, Киев

ОКТЯБРЬ

Акустическая система SP16
И. Глобак, Ялта
В. Евдокимов, Михайловка (Запорожская обл.)
А. Мудрик, Хмельницкий

Акустическая система SW106
Т. Ковальчук, Львов

Звуковая карта SoundMaker32
Я. Березяк, Львов
А. Вуйченко, Ялта

Звуковая карта SoundMaker Live
О. Попович, Иршава (Закарпатская обл.)
С. Рябоконь, Бурынь (Сумская обл.)

Плата видеозахвата с TV-тюнером MM VideoWonder Pro II
Пашкова, Киев

Джойстик F16
О. Олейник, Харьков
Н. Петрушенко, Днепропетровск
А. Филипенко, Алчевск

Джойстик F23
А. Байдык, Киев
М. Бондаренко, Васильков
В. Салитринский, Житомир
Ю. Захаров, Мелитополь
А. Крещенко, Шпола (Черкасская обл.)

Монитор Flatron – ваш выбор



Публикуется на правах рекламы

Компания LG Electronics, один из ведущих мировых производителей мониторов, представляет новую линейку продуктов Flatron. Сегодня под этой маркой выпускаются телевизоры и мониторы с плоскоэкранными кинескопами, а также ЖК-дисплеи. Таким образом, все семейство Flatron является новым поколением устройств, созданных с использованием передовых цифровых технологий. Давайте выясним, какие преимущества они могут обеспечить домашнему пользователю.

Как правильно выбрать монитор для дома?

При покупке этого устройства необходимо учитывать, что оно прослужит вам не один год. В отличие от компьютера, монитор невозможно модернизировать. Поэтому к его выбору нужно подходить ответственно, ведь от качества и безопасности дисплея напрямую зависят здоровье и, прежде всего, зрение – как ваше, так и членов вашей семьи. Помните, что за домашним компьютером будут подолгу работать и играть дети, чье здоровье особенно уязвимо. Следовательно, к монитору для дома предъявляются самые жесткие требования. Им полностью соответствуют только лучшие современные устройства, среди которых – дисплеи Flatron производства компании LG Electronics.

В чем заключаются основные преимущества мониторов Flatron?

Мониторы Flatron имеют абсолютно плоский экран, изготовленный по уникальной технологии LG Electronics, а значит, их изображение полностью лишено искажений, присущих обычным дисплеям. Кинескоп Flatron обеспечивает яркие глубокие цвета, а также идеальную четкость картинки. Специальное антибликовое покрытие экрана значительно уменьшает отражение источников освещения, которое так раздражает во время работы за компьютером. Благодаря этому глаза пользователя меньше устают, он может работать более комфортно и оставаться перед монитором дольше, не нанося ущерба своему здоровью.



Flatron 774FT

Я ищу высококачественный монитор с плоским экраном по разумной цене. Какую модель мне выбрать?

В линейке мониторов Flatron есть модели, рассчитанные на самых разных пользователей – и экономных, и предельно требовательных. Каждый сможет выбрать устройство на свой вкус. Тем, кто намерен приобрести недорогой дисплей хорошего качества, хотим посоветовать новые модели с 17-дюймовым кинескопом – 774FT и 775FT. Они имеют схожие характеристики и отличаются оригинальным дизайном корпуса. Монитор 775FT выполнен в лучших традициях классического стиля. Что касается 774FT, то его передняя панель синего цвета с сенсорными кнопками особенно понравится молодым людям и поклонникам современного дизайна. Цена этих мониторов на 10–15% ниже, чем устройств с дополнительными опциями.



Flatron 885LE

А если мне нужен еще и качественный звук?

Вам понравится последняя новинка в линейке Flatron – мультимедийный монитор 776FM. Это 17-дюймовый дисплей с великолепным качеством изображения, оборудованный отличной акустической системой. Стильный облик данного устройства отлично впишется в интерьер современной квартиры.



Flatron 776FM

Говорят, что на базе ПК можно построить домашний кинотеатр. Что для этого нужно?

В первую очередь – хороший монитор с большой диагональю экрана. Для этой цели отлично подойдет 19-дюймовая модель Flatron 915FT. Она позволит вам наслаждаться DVD-фильмами, сидя не за столом, а в удобном кресле.

Как отзываются о мониторах Flatron эксперты и обычные пользователи?

Первую модель 17-дюймового монитора с абсолютно плоским экраном компания LG Electronics представила в 1999 г. За прошедший год она сумела завоевать популярность и признание как специалистов, так и простых пользователей, а продукты с маркой Flatron были отмечены более чем двадцатью наградами во всех странах мира.

А если я хочу подчеркнуть свой имидж преуспевающего человека?

Тем, кто желает идти в ногу со временем и уже сегодня использовать технологии завтрашнего дня, отлично подойдут ЖК-мониторы, которые компания LG Electronics также выпускает под маркой Flatron. Сегодня на рынке Украины представлены две модели этих устройств – 570LS и 885LE, с диагональю экрана 15 и 18 дюймов соответственно. Четкость изображения и цветопередача у указанных мониторов очень хороши и, что важно, одинаковы по всей поверхности экрана. Причем вредное для здоровья излучение полностью отсутствует, в связи с чем ЖК-мониторы абсолютно безопасны. Кроме того, они компактны, потребляют мало энергии, имеют элегантный дизайн и являются неотъемлемым атрибутом престижа.

Итак, в линейке дисплеев Flatron сегодня имеется широкий выбор моделей, среди них любой пользователь сможет найти ту, которая будет максимально соответствовать его запросам. Ваш выбор – монитор Flatron.

Представительство LG Electronics в Украине:
тел. (044) 490–2720, факс (044) 490–2721

Время дарить подарки

Декабрь и январь – пора приятных хлопот, когда значительная часть нашего времени уходит на выбор, поиск и покупку подарков для всех-всех-всех: родных, близких, друзей и просто знакомых. Но это занятие не такое простое, как кажется на первый взгляд, ведь каждому надо преподнести что-то интересное, оригинальное, запоминающееся. Возможно, вашу задачу облегчит небольшой путеводитель по праздничному компьютерному супермаркету.



WAP-ТЕЛЕФОН

Сегодня модно вести активный образ жизни, пользоваться сотовым телефоном и даже получать с его помощью информацию из Internet по протоколу WAP. Такой аппарат – отличный подарок стильному молодому человеку или девушке.

Ориентировочная стоимость: зависит от модели и условий подключения

ДОМАШНИЙ КОМПЬЮТЕР

Как, у вашего друга все еще нет дома компьютера? Пора исправить это досадное упущение. О том, как правильно подобрать «начинку» ПК, мы уже говорили неоднократно. Заметим лишь, что для вручения в праздничной обстановке лучше всего подойдет система, заключенная в красивый и оригинальный корпус.

Ориентировочная стоимость: $400–5000



ДОМЕН

Подарить дом – это широкий жест. Правда, он не каждому по силам, если только речь не идет о «недвижимости» в киберпространстве. Создающему свой сайт будет приятно получить собственный домен в зоне .com. Для регистрации обратитесь в одну из компаний, предоставляющих эту услугу (например, *www.register.com*).

Ориентировочная стоимость: $70 (регистрация сроком на 2 года)



МЫШЬ

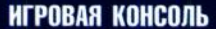
Мышка – самый демократичный подарок. В компьютерных магазинах нетрудно найти «грызуна» любого назначения и по любой цене. Хит сезона – оптические мыши. Как правило, они являются еще и произведением дизайнерского искусства, а значит, как нельзя лучше подходят на роль подарка.

Ориентировочная стоимость: $15–70

СТЕРЕООЧКИ

Это устройство позволяет сделать 3D-игры по-настоящему трехмерными. Трудно описать словами, насколько сильное впечатление производит объемное изображение на экране монитора. Любой, даже начинающий геймер будет в восторге от такого подарка. Очки, поставляемые в комплекте с 3D-акселератором, подойдут тем, кому пора менять видеокарту: «обновка» позволит дополнительно повысить производительность компьютера в играх. Модели, продающиеся отдельно, имеют свои преимущества, но могут оказаться несовместимыми с некоторыми типами 3D-акселераторов. Не забывайте, что необходимым условием нормальной работы стереоочков является высокая частота кадровой развертки монитора (от 120 Hz). В противном случае от очков будет мало проку. Разве что вместе с ними подарить еще и новый монитор...

Ориентировочная стоимость: $60–80



ИГРОВАЯ КОНСОЛЬ

Можно долго спорить о том, какой компьютер лучше подходит для игр, – универсальный PC или специализированная телевизионная приставка. Но тот факт, что ребенок, заполучив в единоличное и безраздельное владение игровую консоль, будет просто счастлив, остается непреложной истиной. Последние модели этих компьютеров, умещающихся в небольшой коробочке, практически ничем не уступают мощному ПК ни по части графики, ни по выбору игр (к традиционным аркадам, файтингам и гонкам добавляется все больше ролевиков, 3D-шутеров и даже стратегий), ни по удобству управления (для игровых приставок выпускаются не только геймпады, но и специальные джойстики, рули, мыши и клавиатуры). Между прочим, каждое из этих устройств и программ – тоже отличный подарок для тех, у кого консоль уже есть.

Ориентировочная стоимость: $120–250





ЦИФРОВАЯ ВИДЕОКАМЕРА

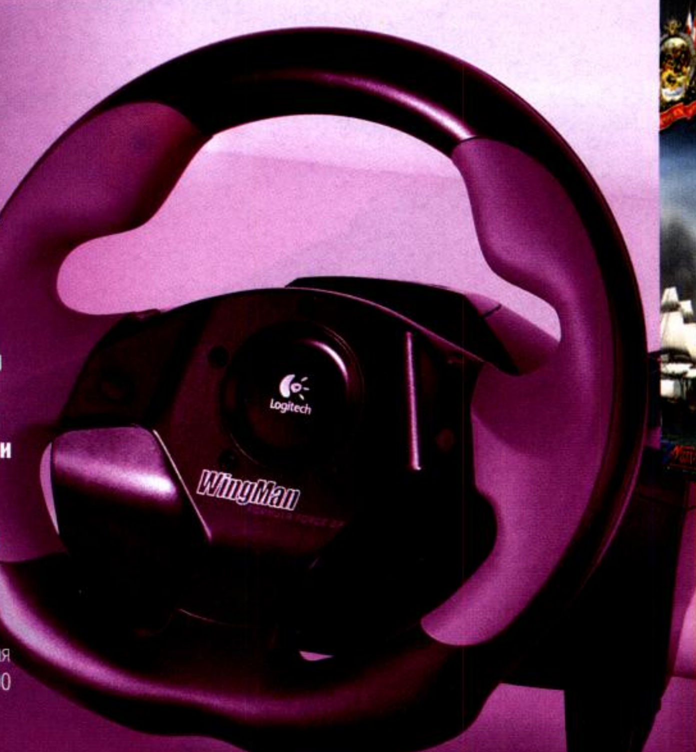
Это отличный подарок для любителя видеосъемки, неустанно пополняющего семейный видеоархив, занимающегося монтажом разнообразных клипов и роликов, а возможно, и извлекающего из этого хобби дополнительный заработок. Видеокамера – первый и важнейший элемент любительской видеостудии, с помощью которой можно творить чудеса. Между прочим, на Западе цифровые устройства в быту уже постепенно вытесняют традиционные аналоговые.

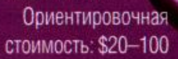
Ориентировочная стоимость: от $1200

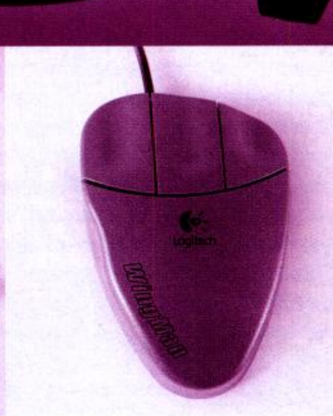
ИГРОВОЙ КОНТРОЛЛЕР

Лучшее, что можно подарить заядлому геймеру, – высококачественный контроллер, предназначенный для игр любимого им жанра. «Летчику» понравится хороший джойстик, «автогонщику» – руль, а фанату трехмерных боевиков – специальная прецизионная мышь. Выбор таких устройств с самыми разнообразными возможностями просто огромен, так что вам есть где проявить свою фантазию. Только избегайте дешевых китайских поделок.

Ориентировочная стоимость: $20–100







ЛИЦЕНЗИОННАЯ ИГРА В ПОДАРОЧНОЙ УПАКОВКЕ

Решив подарить геймеру диск с новой игрой, вы не ошибетесь. Он будет рад и обычной jewel-версии (лишь бы интересно было), но коробочные варианты гораздо более презентабельны. Некоторые фирмы выпускают специальные подарочные наборы, в которые входят не только диск и руководство пользователя, но и различные сувениры с атрибутикой игры. Такими продуктами поинтересуйтесь в первую очередь. Пиратские копии обходите стороной: дарить ворованное – признак дурного тона.

Ориентировочная стоимость: $8–50



МОДЕМ

Если ваш друг все чаще заводит разговоры о том, что надо бы подключиться к Internet, – ускорьте события и подарите ему модем. Правда, при его выборе мы бы не советовали обращать внимание только на дизайн корпуса. Высококлассная модель от известного производителя – вот залог устойчивой работы даже при не самом лучшем качестве телефонной линии.

Ориентировочная стоимость: $80–100

WEB-КАРТОЧКА

«Пропуск в Internet» отлично подходит на роль подарка для того, у кого есть модем. Еще лучше найти специальный праздничный комплект, куда входят сама карточка, поздравительная открытка, диск с полезными программами и т. п.

Ориентировочная стоимость: зависит от провайдера, номинала и комплектации





СТРУЙНЫЙ ПРИНТЕР

Это устройство давно уже стало обязательной принадлежностью домашнего компьютера. Однако встречаются и исключения из правила... В таком случае цветной струйный принтер в качестве подарка будет весьма кстати.

Ориентировочная стоимость: $60–120

ЛИЦЕНЗИОННАЯ WINDOWS Me

Если для решения вопроса, переходить ли на новую ОС, не хватает одного, последнего аргумента, то им вполне может стать праздничный подарок – коробка с русифицированной Windows Me. Но прежде обязательно узнайте конфигурацию компьютера получателя – он тоже должен быть готов к «обновке».

Ориентировочная стоимость: $185

ЦИФРОВАЯ ФОТОЛАБОРАТОРИЯ

Элитный подарок, вне всяких сомнений. В принципе, лучше всего преподнести набор из цифровой камеры и термосублимационного фотопринтера от одного производителя – практика показывает, что в таком случае достигаются наилучшее качество снимков и удобство в работе. Однако каждое из этих устройств можно подарить и по отдельности, к примеру только камеру, если уже есть качественный струйный фотопринтер. Выбирая цифровой фотоаппарат, обращайте внимание на дизайн и размеры корпуса – одно из основных преимуществ устройств нового поколения заключается именно в компактности.

Ориентировочная стоимость:
камера – $550–1200, принтер – $450–500

Мастер блестящей фотопечати

Роман Хархалис

Полку персональных термосублимационных фотопринтеров, доступных в Украине, прибыло. Компания Olympus также начала поставлять эти устройства в нашу страну, и теперь на базе ее продуктов уже можно скомплектовать полноценную домашнюю цифровую фотостудию.

Принтер Camedia P-330NE, попавший в нашу редакцию, на сегодняшний день является последней моделью в своем классе, выпущенной Olympus. Он рассчитан на работу со специальной фотобумагой формата А6 (10 × × 14 см). Исходя из его разрешающей способности (306 точек на дюйм) нетрудно определить минимальный размер графического файла, необходимый для качественной печати снимка, – 1024 × × 1376 пикселов. Следовательно, для получения на P-330NE фотографии, визуально не отличимой от традиционной, в принципе, хватает возможностей 1,3-мегапиксельной камеры.

Как и твердочернильный принтер Canon CD-300, побывавший у нас в редакции в августе, Camedia P-330NE вполне может работать и без компьютера. Для ввода изображений он оборудован устройством для считывания карт памяти SmartMedia, двумя видеовходами (композитным и S-Video) и специальным портом для прямого подключения цифровой камеры. В качестве монитора послужит обычный телевизор, а для управления печатью имеется встроенное программное обеспечение (выполняющее также простейшие функции графического редактора). Для «общения» пользователя с устройством предусмотрена целая батарея кнопок и кнопочек. Принтер «умеет» распечатывать и отдельные кадры видеозаписей – для этого к его видеовходу достаточно подключить, к примеру, видеокамеру.

Пользовательский интерфейс управляющей программы для Windows максимально прост. Можно даже сказать, что возможностей настройки опций печати маловато, однако и тех, что есть, вполне хватает для получения качественных отпечатков. В состав ПО для P-330NE входит специальная утилита, с помощью которой можно загружать фотографии с карты флэш-памяти на диск ПК. Таким образом, с приобретением этого принтера отпадает необходимость в специальном флэш-ридере.

Помнится, одной из интересных особенностей Canon CD-300 было устройство подачи бумаги. Протяжный механизм захватывал лист за специальные участки, расположенные вдоль его коротких сторон и отделенные перфорацией. Таким образом, CD-300 мог размещать изображение по всей ширине листа. После удаления упомянутых выше отрывных кромок у нас в руках оказывалась обычная фотография. У P-330NE такой системы нет, а следовательно, он оставляет по краям листа 4–5-миллиметровые поля, что приводит к уменьшению реального размера фотографического оттиска. Зато принтер от Olympus работает намного быстрее своего оппонента и производит меньше шума.

Pro et contra

- ☺ **Высокая скорость печати**
- ☺ **Хорошие цветопередача и четкость**
- ☺ **Возможность загрузки снимков с карт SmartMedia на ПК**
- ☹ **Небольшой размер области печати**
- ☹ **Дефекты изображения, заметные в отраженном свете**

Camedia P-330NE – быстрый, бесшумный и относительно недорогой принтер, обеспечивающий отличное качество фотопечати.

Снимки, отпечатанные на P-330NE, радуют глаз насыщенными цветами и хорошим качеством воспроизведения мелких деталей. Правда, у них есть одна интересная особенность (возможно, это актуально только для имевшегося у нас картриджа): поверхность готового оттиска в отраженном свете кажется перламутровой. Благодаря этому у светлых участков изображения появляется металлический отлив. Смотрится оригинально, хотя и уместно далеко не всегда. Так, снимки в светлых тонах при наблюдении под определенным углом очень напоминают модные нынче картинки, выполненные металлизированными красками. Трудно сказать, чем это обусловлено – свойствами чернил или пленки, которой ламинируется поверхность листа на последней стадии печати.

Мы бы советовали приобрести P-330NE тем, у кого уже есть цифровая камера от Olympus: производители таких устройств единогласно заявляют, что использование камеры и принтера одной марки обеспечивает наилучшее качество фотографий. Если же вы выбираете сразу оба компонента цифровой фотолаборатории, то решающим аргументом в пользу продуктов Olympus вполне может стать цена P-330NE, достаточно низкая как для продуктов такого класса.

Ориентировочная цена принтера – $447; набора из 60 листов бумаги и картриджа – $31.
Продукт предоставлен компанией DataLux: тел. (044) 249-6303

Системы видеонаблюдения

Сергей Галушка

Как «воспитать» из добрейшего и интеллигентнейшего домашнего ПК, который является нашим помощником, педагогом и партнером по играм, принципиального и неподкупного охранника?

Очень просто! Для этого, исходя из ваших нужд, достаточно приобрести одну из систем AVer Security 2/4/6 EYES. Подобные устройства позволяют вести видеослежение одновременно по нескольким каналам. Чтобы воспользоваться их услугами, в первую очередь необходимо определить в вашей квартире или доме те объекты, за которыми следует вести наблюдение, а затем установить в соответствующих местах видеокамеры так, чтобы они были малозаметны для постороннего глаза и чтобы доступ к ним был затруднен. Заметим, что видеокамеры в комплект AVer Security 2/4/6 EYES не входят.

После этого от каждой из камер необходимо проложить качественный коаксиальный кабель к компьютеру. Экспериментально подтверждено, что в подобных системах видеосигнал можно передавать без заметных искажений на расстояния до 350 м – этого вполне достаточно, чтобы покрыть площадь небольшого особняка. Далее, устанавливаем выбранную карту – AVer Security x EYES – в свободный слот PCI, подсоединяем к принтерному порту (LPT1) защитный ключ, входящий в комплект, подключаем камеры, загружаем драйверы – и система готова к работе.

Каждое из этих устройств комплектуется соответствующим ПО, которое позволяет проводить наблюдение и запись с 2, 4 или 6 камер одновременно. В этих приложениях используется технология детектирования движения. Таким образом, как только будут обнаружены какие-либо изменения в кадре, автоматически инициируется запись. Начало сохранения видеоданных на жестком диске ПК по любому из каналов сопровождается звуковым сигналом, а при необходимости – оповещением оператора по телефону или пейджеру. Наблюдать изображения, транслируемые с камер, вы можете не только непосредственно сидя перед экраном домашнего ПК, но и по локальной сети и даже через Internet. Доступ по сетям легко защищается паролем. Таким образом, находясь на работе, вы, например, можете краем глаза следить, чем занимаются ваши дети дома.





После загрузки AVer Security MultiCam Digital Surveillance System основное окно приложения разбивается на части, число которых совпадает с количеством «глаз» вашей системы. В «подвале» экрана вы будете видеть описание событий, происходящих в системе. Чувствительность каждой отдельной камеры к движению варьируется в достаточно большом диапазоне. Лучше всего задавать ее равной 95–96%. Если вы оставите значение по умолчанию – 99%, то инициализация записи может быть вызвана, например, дрожанием аппарата, колебаниями воздушных масс, сменой погодных условий и т. д.

Очень приятно смотрится полноэкранная версия этой программы. Для того чтобы лучше разглядеть подозрительный объект, изображение от любой камеры можно укрупнить либо установить такой режим сканирования, при котором на широком экране будут последовательно, с интервалом в три секунды, отображаться картинки от каждой из активных камер.

На изображение, транслируемое любым виртуальным телевизором, можно наложить специальную маску, выделив с ее помощью произвольное количество зон, нечувствительных к перемещению. Другими словами, вмонтирован, скажем, в одной из стен вашей квартиры сейф, доступ к которому вы хотите контролировать. Естественно, что в зону охвата оптического «глаза» камеры попадают и другие объекты интерьера. Наложите маску на весь кадр, за исключением сейфа, – и все будет в порядке: носятся по квартире дети, гоняя игривого пса, – однако никаких событий в системе не регистрируется. Но как только рука малыша или кого-либо другого потянется к сейфу – тут же будет инициирована запись или тревога.

Кроме того, запись можно производить и непрерывно, а также запускать этот процесс вручную либо по расписанию. Для каждой камеры индивидуально настраивается разрешение (320 × 240 – NTSC или 384 × × 288 – PAL), степень аппаратной компрессии изображения (MJPEG), а также частота кадров при записи (от 1 до 15 кадров в секунду). Помимо видео, приложения позволяют по одному из каналов отслеживать уровень шума в контролируемом помещении.

Все записи в архиве автоматически группируются по месяцам, дням, часам, минутам и секундам, в любой момент каждую из них можно просмотреть. При полном исчерпании свободного места на дисках ПО автоматически удалит старые «пленки».

Особо хочется отметить устройство AVer Security 4 EYES. Эта карта позволяет осуществлять не только видеонаблюдение по четырем камерам, но и анализировать сигналы максимум от четырех инфракрасных датчиков, контролирующих задымление или нарушение целостности объекта, а также управлять тремя различными устройствами типа сирены, сигнализации, дверных замков, освещения и др. В комплект поставки входят специальные средства, благодаря которым можно самостоятельно программировать эти функции.

Помимо того, все системы поддерживают удаленное администрирование, работают с утилитами резервного копирования и, учитывая все вышесказанное, заинтересуют широкий круг пользователей.

Ориентировочная цена: AVer Security 2/4/6 EYES – 2232/4030/6138 грн.
Продукт предоставлен компанией «Мультимедийные системы»: тел. (044) 238–8860

Voodoo4 4500

Сергей Светличный

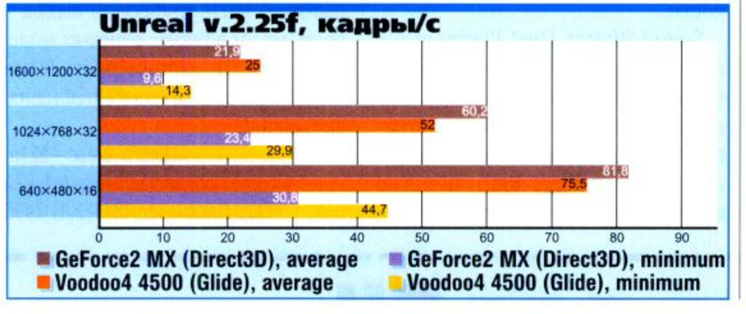
Компания 3dfx Interactive, в отличие от NVidia, не очень-то балует игроков недорогими видеокартами — за последние пару лет в нижнем и среднем ценовых диапазонах ею было выпущено всего два продукта — Velocity 100 и Voodoo3 2000.

И вот наконец к нам в редакцию попала новая видеокарта — Voodoo4 4500, построенная на том же чипсете, что и рассмотренная в одном из предыдущих номеров журнала Voodoo5 5500 (№ 8–9, 2000).

Эти модели различаются тем, что в V4 4500 используется один чип VSA-100 вместо двух, а объем памяти вдвое меньше — 32 MB против 64 MB у V5 5500. Технические характеристики чипа были достаточно подробно рассмотрены в упомянутой выше статье, поэтому здесь мы касаться данной темы не станем.

Качество в 2D оказалось, традиционно для плат от 3dfx, великолепным — четкость изображения даже в разрешении 1600 × 1200 оставалась безупречной. К сожалению, с быстродействием у Voodoo4 4500 дела обстоят не так хорошо.

Мы сравнили производительность этой карты с ELSA Gladiac MX (GeForce2 MX) 32 MB, поскольку обе видеокарты находятся в одной ценовой категории. Тесты проводились на следующей системе: процессор Intel Pentium III 800EB, материнская плата ASUS CUSL2, 128 MB PC-133 SDRAM.



Если показатели в Quake III Arena были, в общем-то, предсказуемы — отсутствие геометрического сопроцессора сделало свое «черное» дело, то отставание практически во всех режимах в Unreal оказалось для нас неожиданностью — Voodoo4 4500 не помогло даже использование Glide. Зато выяснилась интересная вещь — несмотря на то что среднее количество кадров в секунду у GeForce2 MX было выше, по минимальному показателю fps (frames per second — кадры в секунду) выиграл все-таки Voodoo4 4500. Другими словами, на плате от 3dfx игра шла более плавно, что, как нам кажется, весьма немаловажно — сравнительно невысокий, но стабильный fps зачастую предпочтительнее, чем высокая скорость с кратковременными падениями производительности ниже уровня играбельности.

Pro et contra

- ☺ Отличное качество изображения в 2D
- ☺ Поддержка API Glide
- ☺ Стабильный framerate
- ☹ Высокая цена
- ☹ Низкая производительность в высоких разрешениях
- ☹ Отсутствие геометрического сопроцессора

Ориентировочная цена — $155.
Продукт предоставлен компанией «Евро Плюс»: тел. (044) 271-3741

Sound Blaster Live! Platinum 5.1

Максим Потапов

Приятный сюрприз для тех, кто решил (но еще не успел) приобрести звуковую плату Sound Blaster Live! Platinum, о которой мы рассказывали в «Домашнем ПК», № 6, 2000. Нет, плата не стала дешевле, но Creative обновила и существенно дополнила свою флагманскую модель.

Как явствует из названия, Sound Blaster Live! теперь выдает шестиканальный звук, в связи с чем для построения персонального кинотеатра нет необходимости приобретать дорогой комплект акустики со встроенным декодером Dolby Digital. Не только DVD-видео, но также и игры теперь могут сопровождаться объемным звуком, если к этому аудиоадаптеру подобрать соответствующий комплект колонок, такой, как Cambridge SoundWorks DTT2200.

Другое преимущество, которым обладает лишь Platinum 5.1, – пульт дистанционного управления. Этого элемента так недоставало при просмотре цифрового видео на ПК! Да и прослушивание музыкальных компакт-дисков и коллекций файлов **.mp3* становится гораздо удобнее – можно искать композицию, изменять уровень громкости и выполнять многие другие операции, не отрываясь от кресла.

Что касается других особенностей «платиновой» модели, то здесь есть все для создания музыкальной студии в домашних условиях. Например, можно одновременно подключать цифровые и аналоговые устройства, такие, как MIDI-клавиатура и MiniDisc-рекордер. Модуль LiveDrive II IR, который помещается в один из пятидюймовых отсеков в корпусе ПК, содержит также два линейных входа, один микрофонный и, что немаловажно, – выход на наушники с собственным регулятором громкости.

Sound Blaster Live! Platinum 5.1 имеет просто шикарную комплектацию: кроме микрофона, к ней прилагаются целых шесть компакт-дисков с полными версиями игр MDK2 и Rage Rally, а также программным обеспечением для записи и редактирования музыки Cubasis VST.

Еще одна приятная деталь, уже технического характера: новые звуковые платы Sound Blaster Live! используют цифро-аналоговый преобразователь SigmaTel STAC9708, так что теперь и платы от Creative могут похвастать соотношением сигнал/шум >96 дБ.

Заметим, что все базовые функции – озвучивание игр, фильмов, работа с MIDI, цифровой выход – доступны и в более дешевых моделях серии 5.1, например Live Player 5.1, которые вскоре появятся на нашем рынке.

Цена в Киеве – $215.
Продукт предоставлен компанией «Евро Плюс»: тел. (044) 276-7496

Бытовая акустика для ПК

Максим Потапов

Уже давно витает в воздухе идея о подключении компьютера к бытовой аудиосистеме. Комплект акустики для домашнего кинотеатра от компании Fenda Audio поможет воплотить эту мысль в реальность.



Наконец-то мультимедийные колонки приобрели классический вид! Впрочем, Fenda Audio MT5.1 не претендуют на звание «компьютерных», но рядом с ПК выглядят вполне уместно. Конструкция (полностью «деревянная») и внешний вид колонок выше всяких похвал. На рабочем столе фронтальная пара смотрится великолепно (отделка под светлое дерево в сочетании со стальным серым), так что даже не замечаешь потери значительной части рабочего стола. Вот с размещением центрального громкоговорителя ситуация сложнее, здесь необходима либо полка над монитором, либо специальная подставка под ним. Сабвуфер можно расположить произвольно, но тогда возникает другая проблема: у комплекта отсутствует пульт дистанционного управления. Так что придется сначала установить оптимальный уровень громкости каждого канала, а потом регулировать громкость и тональный баланс, используя возможности звуковой платы.

Кстати, покупать комплект имеет смысл лишь владельцам аудиоплат, поддерживающих шестиканальный звук (MediaForte Theatre X-Treme 5.1, Sound Blaster Live! 5.1).

Несмотря на то что внешне MT5.1 весьма похожи на бытовую технику класса Hi-Fi, качество их звучания ближе, скорее, к «мультимедийному», чем к Hi-Fi. От миниатюрных компьютерных комплектов эти колонки отличаются более высоким уровнем звукового давления, что естественно для их габаритов. Сабвуфер лучше всего проявляет себя на частотах в районе 60 Hz, фронтальная же пара полноценно звучит начиная со 100 Hz, так что в диапазоне 80–100 Hz, где сосредоточена большая часть низкочастотной информации музыки, игр и кинофильмов, звуку недостает чистоты. Фронтальная пара ярко и «подробно» воспроизводит средние и высокие; центральный громкоговоритель и тыловые сателлиты отлично проявляют себя в фильмах и играх. В общем, по внешнему виду, качеству и мощности такая система вполне составит конкуренцию любому компьютерному комплекту в данной ценовой категории, хотя по удобству установки и возможностям управления она проигрывает специализированным мультимедийным колонкам.

Ориентировочная цена – $160.
Продукт предоставлен компанией «Зеленая Волна»: тел. (044) 442-9382

Камера на все случаи жизни

Роман Хархалис

Неудивительно, что этот изящный приборчик носит такое длинное название – Creative Video Blaster WebCam Go Plus. Он один может выполнять функции целого арсенала цифровых аудио-, фото- и видеоустройств.

В первую очередь WebCam Go Plus – это Web-камера с интерфейсом USB, позволяющая захватывать изображения размером до 640 × 480 точек со скоростью до 30 кадров в секунду. Встроенная память емкостью 8 MB превращает ее в портативный цифровой фотоаппарат, способный запомнить более 90 кадров с упомянутым выше максимальным разрешением. Кроме того, есть возможность записывать короткие видеоролики со скоростью до 10 кадров в секунду. И наконец, устройство оборудовано еще и микрофоном, превращаясь при необходимости в цифровой диктофон.

WebCam Go – хорошая Web-камера с дополнительными возможностями. В других ипостасях это всего лишь игрушка.

Еще больше применений для WebCam Go Plus можно найти, используя программы, поставляемые с ней в комплекте. Это графический редактор WebCam Photo Editor, утилита для создания интерактивных панорам Pixarround Lite, а также Internet-телефон MediaRing Talk. Кстати, для организации телефонной и видеосвязи пригодится микрофон, который вы также найдете в коробке.

В качестве «стационарной» Web-камеры WebCam Go Plus очень хороша – она обеспечивает качественное изображение и неплохое быстродействие. Правда, в максимальном разрешении скорость записи видеопоследовательности все же падает ниже допустимого предела, так что лучше устанавливать размер кадра 320 × 240 точек.

Использовать устройство как цифровую фотокамеру тоже удобно, но с некоторыми оговорками. Во-первых, кадры размером 640 × 480 точек все же слишком малы для фотопечати (хотя для публикации в Internet годятся отлично). Во-вторых, по качеству цветопередачи WebCam Go Plus существенно уступает любительским цифровым камерам от именитых производителей фототехники. В ходе испытаний встроенного микрофона мы отметили, что его чувствительность далеко не всегда достаточна.



В итоге WebCam Go Plus можно рассматривать как хорошую Web-камеру с множеством дополнительных возможностей. В других ипостасях это скорее игрушка, чем полноценный инструмент, хотя для развлечения и приобретения опыта обращения с цифровой техникой вполне подойдет.

Ориентировочная цена – $140.
Продукт предоставлен компанией «ЕвроПлюс»: тел. (044) 276-7496

Компьютеры и комплектующие: новинки и цены

Максим Потапов

Конец 2000 года стал переломным моментом в развитии компьютерного рынка. Произошел настоящий обвал цен, в результате которого мощный и универсальный ПК перестал быть вещью, ради которой «стоит жить». Теперь энтузиасты компьютерного «железа» (большинство из них – заядлые геймеры) уже не будут подолгу откладывать деньги для модернизации машины в связи с выходом очередной суперигры.

Самые серьезные изменения коснулись цен на процессоры. В нашей памяти еще свежо воспоминание о тех временах, когда стоимость мощного CPU составляла львиную долю цены всего компьютера, и считалось совершенно нормальным выложить за процессор $100–150. Дешевыми ($30–50) были лишь самые медленные или безнадежно устаревшие и побывавшие в употреблении чипы. Что же мы видим теперь? Duron 600 MHz, который легко справится с любой современной игрой и к тому же обладает огромным потенциалом для разгона, можно купить сегодня за $60. Другая извечная проблема для пользователей ПК – дороговизна микросхем оперативной памяти. Сколько лет мы страдали от нехватки 8, 16, 32 и, наконец, 64 MB для работы и игр, но дополнительный модуль всегда являлся роскошью. Два месяца назад нас обрадовал тот факт, что цены на память стабилизировались на «оптимальном» уровне, и, значит, можно смело покупать DIMM 128 MB. Сегодня за те же деньги нетрудно приобрести два таких модуля. Даже как-то жаль становится (о, жадность человеческая!), что нет острой необходимости приобретать 256 MB или больший объем памяти.

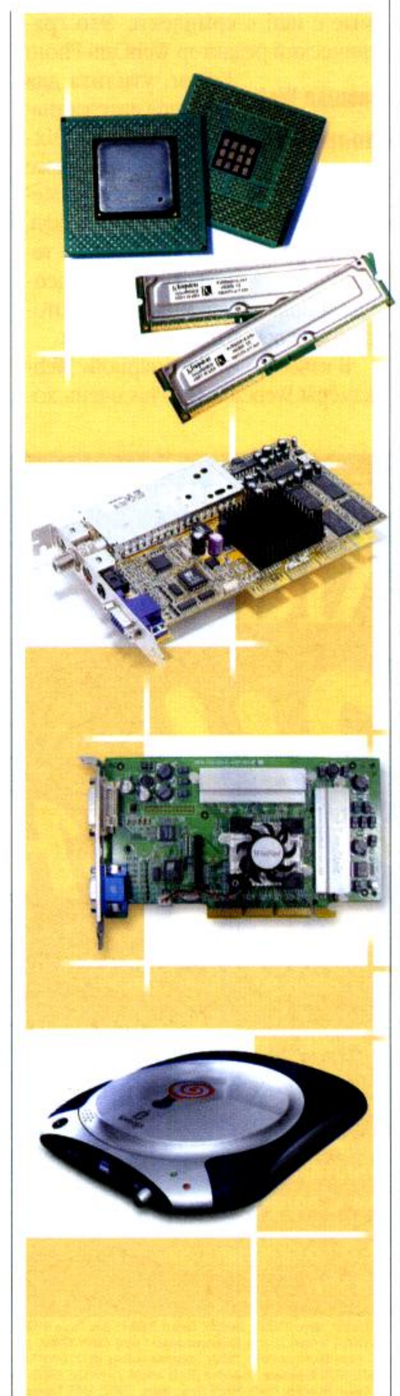
На самом деле «сэкономленные» за счет такого падения цен деньги есть куда потратить: можно приобрести новейший 3D-акселератор, тем более что стоит он вовсе не $250, а всего лишь $120. Мы говорим, конечно, о графических адаптерах на базе чипа GeForce2 MX. Чтобы еще раз убедиться, что с ценами творится что-то неладное (в хорошем смысле слова), достаточно обратить внимание на платы с TNT2 Ultra, которые стоят практически столько же при том, что этот чип отстает от GeForce2 MX на два поколения как по своим возможностям, так и по быстродействию.

Кстати, не следует пытаться сэкономить еще $15, приобретая GeForce2 MX с 16 MB видеопамяти вместо стандартных 32 MB: уменьшение производительности будет просто огромным.

В дополнение к этим событиям отметим долгожданное снижение цен на материнские платы с разъемом Socket A, предназначенные для процессоров Duron и Athlon. За $100 уже можно приобрести плату на чипсете VIA Apollo KT133, причем от известного производителя. В итоге мы можем сегодня собрать отличную игровую машину за ту сумму, в которую совсем недавно оценивался ПК уровня «ниже среднего».

Как видите, понятие мощного компьютера, так сказать, обесценилось. Мы вступаем в новое тысячелетие, в котором ПК как таковой будет нас «впечатлять» не больше, чем любая другая бытовая аппаратура, а его способность погружать нас в изумительные трехмерные миры мы будем воспринимать как должное.

Кроме падения цен, произошли и другие события, на которые стоит обратить внимание. Конечно же, главная новость – выпуск Pentium 4. В этом номере ему посвящена отдельная статья. Вместе с этим перспективы развития Pentium III приобрели более четкие очертания. Переход на 0,13-микронную технологию позволит этому процессору достичь частоты 1,26 GHz, выход данной модели планируется на следующий год. Но есть и плохая новость для владельцев новых систем на Intel: обновленный Pentium III (его кодовое название Tualatin-256) не будет совместимым с материнскими платами, выпущенными сегодня. Поэтому модернизацию нынешних систем на Intel придется остановить на Pentium III 1,13 GHz, который появится где-то к концу следующего года. К тому времени цена Pentium III 1 GHz снизится до $300, так что этот процессор все же имеет больше шансов попасть в ваш компьютер в ходе апгрейда.



У AMD дела с ее нынешними продуктами идут отлично, что во многом определяется значительным разрывом в ценах на старшие Athlon в сравнении с аналогичными моделями Pentium III. Планы AMD по выпуску новых процессоров будут осуществляться уже в следующем году. Революционных изменений архитектуры CPU, подобных тем, что произошли у Intel, в этот период не предвидится. Ожидается, что в первой половине 2001 г. выйдут 850- и 900-мегагерцевые модели Duron, а тактовая частота Athlon к концу следующего года достигнет 1,7 GHz. В отличие от Intel, планирующей выпустить Pentium 4 2 GHz в третьем квартале 2001 г., AMD намеревается преодолеть этот барьер лишь в 2002 г.

На данный момент главные события в стане AMD разворачиваются вокруг выхода чипсета AMD-760, поддерживающего память DDR SDRAM. Уже практически все производители материнских плат объявили о выпуске продуктов на его основе. Поэтому тем, кто рассчитывает приобрести самый мощный и перспективный компьютер на базе AMD, стоит еще чуть-чуть подождать. Ведь по стоимости память DDR SDRAM лишь незначительно отличается от обычной SDRAM, но при этом обладает намного большей пропускной способностью шины.

Что касается материнских плат для Intel, примечательным событием стал выпуск «низкоуровневого» чипсета Intel 815EP, который представляет собой не что иное, как Intel 815E без интегрированного графического ядра. Все остальные характеристики i815 не изменились, поэтому производительность этой платформы осталась такой же высокой. Следовательно, для построения системы с мощным графическим адаптером стоит выбирать мате-

ринскую плату именно на Intel 815EP, тем более что стоимость ее будет ниже, чем у плат на Intel 815E.

Мы уже говорили о снижении цен на самые ходовые видеокарты на основе GeForce2 MX. Что касается продуктов высокого класса, удешевление памяти DDR сделало платы GeForce2 GTS более доступными. Теперь их можно купить за $250, хотя всего пару месяцев назад за эту сумму можно было приобрести GeForce256 DDR. Жаль, что такая тенденция не отражается на стоимости плат с ATI Radeon 256. Это связано с чрезвычайно малым количеством их предложений на нашем рынке.

Заметным событием прошедшего месяца стало заявление 3dfx об отмене выпуска Voodoo5 6000 и о сворачивании производства 3D-акселераторов. Нет-нет, не волнуйтесь, платы марки Voodoo будут выходить и дальше, вот только изготовляться они будут на заводах других компаний. Сама 3dfx сосредоточит свои усилия и высвободившиеся денежные ресурсы на разработке новых чипов и маркетинге. Эти перипетии могут иметь положительный эффект для покупателей, что выразится в снижении цен на платы Voodoo5 5500 и Voodoo4 4500. О достоинствах и недостатках последней мы рассказали в этом номере, отметим лишь, что если ее стоимость упадет до $90, то она станет весьма привлекательным выбором для геймеров.

Среди производителей аудиокарт наблюдается «повальное увлечение» шестиканальным звуком. Платы с поддержкой конфигурации 5.1 представили все ведущие производители средств мультимедиа – от Creative до Genius. По-настоящему интересным событием стал выпуск компанией ESS Technology нового аудиочипа Canyon 3D-2. Его отличительными особенностями являются аппаратный эквалайзер, поддержка пространственных эффектов (в том числе стандарта EAX 2.0) и форматов окружающего звука, таких, как Dolby Digital. Ценность Canyon 3D-2 состоит в том, что его появление может в некоторой мере подстегнуть лидера индустрии Creative к скорейшей разработке новых аудиочипов. Ведь не секрет, что со времени выпуска EMU10K1 для плат серии Sound Blaster Live! в развитии технологий компьютерного звука наблюдается застой.

Другая новость мира мультимедиа – объявление компаниями Hewlett-Packard, Philips Electronics и Ricoh, тремя из шести ведущих производителей в этой области, о выпуске приводов DVD + RW (не путать с гибридами DVD + CD-RW). Такое устройство сможет проигрывать компакт-диски и DVD, а также осуществлять многократную запись на диски DVD. Следует отметить, что популярность приводов DVD растет: по оценкам, к следующему году почти половина произведенных в мире компьютеров будет содержать в качестве стандартного привод DVD, так что дискам DVD предстоит в недалеком будущем занять место CD-ROM как универсального носителя информации. ■

Процессоры

Модель	Средняя цена, $	Изменение за месяц, %
Celeron 500 MHz	89	-6
Celeron 533 MHz	95	-4
Celeron 566 MHz	91	-5
Celeron 600 MHz	98	-6
Celeron 633 MHz	100	-9
Celeron 667 MHz	95	–
Celeron 700 MHz	103	–
Pentium III 550 MHz	143	-4
Pentium III 600 MHz	176	-10
Pentium III 650 MHz	178	-8
Pentium III 700 MHz	186	-9
Pentium III 750 MHz	205	-19
Pentium III 800 MHz	211	-20
Pentium III 866 MHz	254	-31
Duron 600 MHz	62	-11
Duron 650 MHz	65	-25
Duron 700 MHz	71	-37
Duron 750 MHz	90	–
Duron 800 MHz	114	–
Athlon 700 MHz	149	-7
Athlon 750 MHz	150	-15
Athlon 800 MHz	162	-25
Athlon 850 MHz	176	–
Athlon 900 MHz	198	–

Видеоплаты

Модель	Средняя цена, $	Изменение за месяц, %
Velocity 100	60	2
Voodoo3 1000	65	–
Voodoo3 2000	78	-3
Voodoo3 3000	84	-8
Voodoo4 4500	148	–
Voodoo5 5500	300	-2
TNT2 M64 16 MB	61	-9
TNT2 M64 32 MB	70	-8
TNT2 Pro 16 MB	86	-8
TNT2 Pro 32 MB	102	-15
TNT2 Ultra 32 MB	125	-4
GeForce 256 32 MB	180	-3
GeForce 256 32 MB DDR	201	-10
GeForce2 GTS 32 MB	245	-25
GeForce2 GTS 64 MB	359	-9
GeForce2 MX 32 MB	130	-13
ATI Radeon 256 64 MB	305	–
ATI Radeon 256 32 MB	230	–

Память

PC100 DIMM 32 MB	28	-26
PC100 DIMM 64 MB	39	-38
PC133 DIMM 64 MB	42	-36
PC133 DIMM 128 MB	83	-35

Компьютер

Максим Потапов

Наш журнал уже неоднократно поднимал вопрос выбора оптимальной конфигурации ПК. Тогда одним из основных критериев являлась цена системы. Но что получится, если на время забыть о финансовых ограничениях и представить себе идеальный (во всяком случае, на сегодняшний день) компьютер? Конечно же, это будет сверхмощная система с большим монитором, великолепным мультимедиа-оснащением и всей необходимой периферией. Причем выбирать мы будем компоненты лишь наивысшего качества. Давайте рассмотрим детальнее тот компьютер мечты, который можно построить сегодня.

ВИДЕОКАРТА на чипе GeForce2 Pro с 64 MB памяти DDR окажется достойным «партнером» процессору с тактовой частотой, исчисляемой уже четырехзначным числом, и позволит играть в самые динамичные игры в максимальных видеорежимах. В связи с тем, что более быстрые продукты появляются каждые полгода, нет особого смысла покупать сверхдорогую плату на чипе GeForce2 Ultra. Так что ограничимся суммой в $350 в преддверии скорой модернизации.

ПРОЦЕССОР. Рубеж в 1 GHz – уже преодолен. В ПК мечты мы установим Pentium III 1000 MHz или Athlon 1200 MHz, благо, приложения и игры, в полной мере использующие вычислительную мощь этих процессоров, появятся еще не скоро, а острое соперничество между AMD и Intel сделало эти CPU более или менее доступными, так что гигагерцевые «монстры» обойдутся нам в $450.

COOLER – от этого устройства наш процессор станет еще «круче»... то есть холоднее. Pentium III 1000 MHz поставляется с фирменным радиатором и вентилятором, но можно воспользоваться и «золотым» Thermaltake Golden Orb; для Athlon 1200 MHz лучшим выбором будет «хромовый» Thermaltake Chrome Orb. Стоят эти охладительные «турбины» примерно $18.

МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА – основа системы, и к ее выбору следует подходить с особой ответственностью, ведь от ее качества зависит стабильность работы нашего ПК. Поэтому мы ограничимся продукцией ведущих производителей, например ASUS, AOpen, ABIT, Micro-Star и др. Обратите внимание, для процессора Pentium III необходима материнская плата на чипсете Intel 815E (а еще лучше – Intel 815EP); для Athlon – VIA Apollo KT133. Ориентировочная цена – $130.

ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ – модуль SDRAM PC133 256 MB за $190 позволит работать и играть без неприятных «притормаживаний», связанных с работой виртуальной памяти, которая восполняет недостаток RAM с помощью файла подкачки на жестком диске. Марки Crucial Technology, Samsung, Transcend, Apacer – гарантия безупречного качества, а значит, стабильности работы микросхем памяти.

КОРПУС – один из важнейших компонентов домашней системы, мы выберем корпус формата ATX с блоком питания 250–300 Вт производства ElanVital, AOpen или Enlight. Ориентировочная цена – $70.

ЖЕСТКИЙ ДИСК на 40 GB покроет «с головой» все нужды домашнего пользователя, включая такие «требовательные» задачи, как работа с графикой и видео. Кроме такого объема, винчестер должен обладать следующими характеристиками: интерфейс – ATA-100, плотность записи информации – 20 GB на пластину, частота вращения шпинделя – 7200 об/мин. Ориентировочная цена – $220.

мечты

ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА Microsoft Windows Me – еще один «железный» компонент нашего компьютера, на который вовсе не жаль потратить $175. Ведь именно от качества и возможностей операционной системы во многом зависит, сможем ли мы в полной мере получить удовольствие от работы с нашим «идеальным» ПК. Windows Me обеспечит пользователя домашнего компьютера поддержкой нового hardware и новейшими технологиями мультимедиа.

МОНИТОР – 19 дюймов, ни больше ни меньше. Важнейшим критерием выбора здесь является способность поддерживать высокую частоту обновления экрана, что, в частности, позволит использовать очки виртуальной реальности. Поэтому из 19-дюймовых мониторов следует выбирать исключительно старшие или, как их еще называют, «профессиональные» модели – Philips, Samsung, Sony, Mitsubishi, Viewsonic стоимостью $580–700.

ПРИВОД DVD-ROM 16X является самым универсальным и скоростным приводом, способным работать как с дисками CD-ROM, так и с DVD-ROM. Новый «щелевой» дизайн приводов от компаний Pioneer и AOpen придает им стильный вид и делает их более удобными в эксплуатации. Ориентировочная цена – $120.

ПРИВОД CD-RW 12X/10X/32X позволит записывать информацию на компакт-диски в считанные минуты. Вы сможете создавать свои аудио- и видеоколлекции на CD-R, использовать диски CD-RW для переноса больших файлов, создания резервных копий и архивов. IDE-модели, такие, как Plextor PX-W1210TA, практически не уступают SCSI-приводам по быстродействию и нагрузке на процессор. Ориентировочная стоимость – $280.

ЗВУКОВАЯ ПЛАТА Creative Sound Blaster Live! Platinum 5.1 привнесет в игры пространственные эффекты, в кино – настоящее шестиканальное аудио и станет основой домашней студии звукозаписи. Пульт дистанционного управления позволит обращаться с ПК, как с обычным музыкальным центром или видеодвойкой, а с помощью многочисленных аналоговых и цифровых входов и выходов можно будет подключать различные бытовые и профессиональные звуковые устройства, в частности синтезатор и MD-проигрыватель. Ориентировочная цена – $200.

АКУСТИЧЕСКАЯ СИСТЕМА Creative DeskTop Theatre 5.1 DTT3500 Digital лучше всего «подыграет» нашей звуковой плате. Колонки обеспечат высококачественный и достаточно мощный окружающий звук для игр и видеофильмов. Кроме ПК, к этому «настольному театру» можно подключить проигрыватели MD, CD, DVD и даже игровую приставку Sony PlayStation2. Ориентировочная цена – $340.

СТРУЙНЫЙ ПРИНТЕР от Epson или Hewlett-Packard стоимостью около $250 обеспечит великолепное качество текста и цветных изображений. С его помощью вполне можно будет организовать фотолабораторию на дому, если к тому же использовать цифровой фотоаппарат или сканер. Кстати, отличный **ПЛАНШЕТНЫЙ СКАНЕР** от Hewlett-Packard, Microtek или UMAX, обладающий профессиональными характеристиками, обойдется в $150.

ИБП (источник бесперебойного питания) не только обеспечит сохранность результатов нашей работы в случае перебоев с электроснабжением, но и предотвратит поражение столь драгоценного ПК вследствие скачка напряжения в электросети, что не редкость в наше время. Ориентировочная цена мощного и «интеллектуального» ИБП производства APC, Tripp-Lite или Best Power – $200.

МОДЕМ с поддержкой протокола V.90 или V.92 будет служить верой и правдой до тех пор, пока в нашей стране не получат широкого распространения высокоскоростные средства доступа в Internet. Мы выберем локализованные, то есть доработанные с учетом характеристик наших линий связи, внешние устройства, выпускаемые для домашних пользователей компаниями ZyXEL, U.S. Robotics или IDC. Ориентировочная цена – $90.

ФЛОППИ-ДИСКОВОД – несмотря на развитие Internet как средства обмена информацией, это устройство все-таки пригодится современному ПК. Цена – $15.

БЕСПРОВОДНАЯ КЛАВИАТУРА Logitech Cordless iTouch за $65 создаст дополнительный комфорт при работе в Internet, благо, на ней предусмотрены все необходимые органы управления Web-браузером.

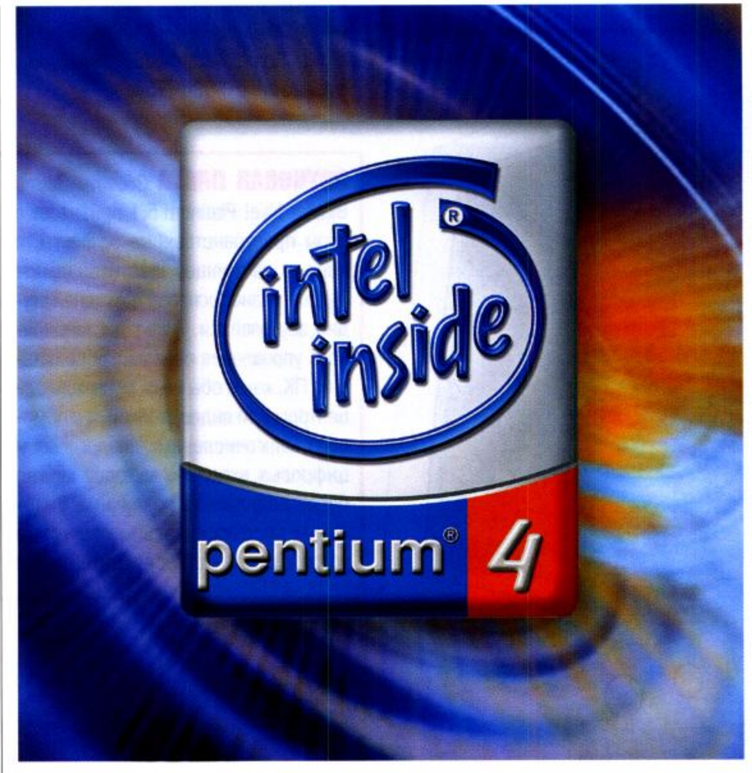
ОПТИЧЕСКАЯ МЫШЬ Logitech Optical MouseMan Wheel стоимостью $55 сочетает новейшие технологии с потрясающей эргономичностью. Для тех, кому эта мышь будет великовата, можно порекомендовать более миниатюрную Logitech Optical Wheel ($45). Ну, а для заядлых игроков – конечно же, Razer Boomslang 2000 ($100).

Pentium 4: добро пожаловать в будущее

Максим Потапов

Компания Intel сегодня – одна из главных движущих сил развития компьютерной индустрии. Это бесспорный лидер среди производителей процессоров для настольных ПК, что в немалой степени является следствием нацеленности компании на разработку новых, перспективных продуктов. Появление Pentium 4 – событие более значительное, чем просто выпуск очередного процессора. Архитектура NetBurst, представленная Intel в этом продукте, призвана обеспечить более высокий уровень возможностей мультимедиа и дать толчок развитию нового измерения Internet – визуального.

По хронологии событий в статье, посвященной истории вычислительной техники, нетрудно проследить ход развития архитектуры микропроцессоров. Выход чипа Intel 8086 позволил создать ПК, на базе которого появились первые машины, предназначенные для массовой продажи. На этих компьютерах, равно как и на следующих PC, основанных на Intel 80286, можно было выполнять весь спектр базовых задач, однако их производительности не хватало для работы с графическим пользовательским интерфейсом. Microsoft представила первую версию Windows с появлением процессора 80386, а Intel 80486DX кардинально повысил быстродействие ПК, работающего под управлением этой операционной системы. Pentium ознаменовал наступление эры мультимедиа, и, наконец, Pentium Pro стал основой процессоров Pentium II и Pentium III, обеспечивших расцвет технологий визуальной работы с компьютером, который мы наблюдаем сегодня.



Что же несет миру процессор следующего поколения – Pentium 4? Он дает не просто принципиальную возможность редактировать видеозаписи или играть в трехмерные игры, а перспективы делать это на другом, более высоком качественном уровне. Самый большой смысл, который вкладывает Intel в выпуск Pentium 4, – это новая идеология работы в Internet, что даже отразилось в названии архитектуры Pentium 4 – NetBurst.



В XXI в. использование Internet будет связано в первую очередь с обменом большими потоками видео- и аудиоданных. С точки зрения Intel, в этой области нас ждет революция не меньшего масштаба, чем стали в свое время графический пользовательский интерфейс и мультимедиа. Такое направление развития информационных технологий потребует от персонального компьютера просто огромной производительности, ведь гораздо проще хранить и обрабатывать сложные трехмерные модели на ПК, чем использовать с этой целью сверхмощные серверы и затем передавать огромные массивы конечных данных по каналам связи.

Итак, Pentium 4 разрабатывался как процессор будущего, о чем красноречиво свидетельствует его архитектура. Он был создан «с нуля», и делалось это с той целью, чтобы устранить все препоны на пути к достижению тактовых частот в несколько гигагерц – то, чего нельзя добиться от процессоров Pentium III. Так что название Pentium в данном случае вовсе не говорит о сходстве инженерных решений, но символизирует преемственность поколений: Pentium 4 принимает эстафету у Pentium III, чтобы бежать дальше, за отметку 1,4 GHz.

Другая концепция, лежащая в основе NetBurst, – достижение максимального быстродействия именно в тех областях, где это наиболее важно. Действительно, как-либо ускорить работу с электронными таблицами либо с текстовыми редакторами практически невозможно, зато мультимедиа-приложения имеют почти безграничную потребность в вычислительной мощности.

Такую специализацию нового процессора наглядно иллюстрируют результаты, полученные в нашей Тестовой лаборатории путем сравнения производительности Pentium 4 1,5 GHz и Pentium III 1 GHz. В Windows Media Encoder 4.0 был достигнут прирост быстродействия порядка 70%, в программе для распознавания речи Dragon Naturally Speaking 4.0 – 22%, в то время как скорость работы Excel 2000 и PowerPoint 2000 оказалась ниже примерно на 20%. Эти результаты в немалой степени зависят от восприимчивости существующих приложений к процессорной архитектуре следующего поколения, чему хорошим примером служит ситуация с играми: Quake 3 показала гигантский прирост быстродействия – 208 против 147 fps, в то же время Unreal была более сдержанна в «эмоциях» – 102 против 92 fps.

Для того чтобы современное и будущее программное обеспечение могло использовать все преимущества архитектуры Pentium 4 и, в первую очередь, дополнительный набор из 144 «мультимедийных» инструкций SSE2, Intel обеспечила разработчиков всеми необходимыми средствами. Microsoft уже объявила о поддержке Pentium 4 технологиями Windows Media, составляющими программную основу мультимедийных возможностей ПК. Таким образом, Windows Media Player, Media Encoder, а также форматы Windows Media Audio и Media Video смогут в полной мере реализовать вычислительный потенциал Pentium 4. Практически все новые продукты ведущих производителей ПО поддерживают инструкции SSE2. Среди них CorelDRAW 10, Dragon Naturally Speaking, MGI Video Wave III, игра Rage Incoming Forces. Не отстают и производители аппаратного обеспечения. Корпорация NVidia объявила о поддержке SSE2 в драйверах для своих видеоплат.

Все это свидетельствует о том, что Pentium 4 вполне может за-

нять лидирующее положение на рынке процессоров для настольных ПК, чему, в свою очередь, способствует и ценовая политика Intel. Первоначальная отпускная стоимость Pentium 4 составила $819 за модель 1,5 GHz и $644 за 1,4 GHz, что необычайно низко для новых процессоров. Очевидно, Intel стремится как можно быстрее продвинуть свое новое детище на рынок, так что, скорее всего, произойдет агрессивное снижение цен на Pentium 4 в будущем.

Однако цена CPU является лишь частью стоимости всей платформы. Материнские платы на новом чипсете Intel 850, разработанном специально для Pentium 4, будут стоить достаточно дорого – около $200. Кроме того, память RDRAM, которую поддерживает Intel 850, хотя и значительно подешевела за последний год, все же цена ее в два раза выше, чем PC133 SDRAM. И это еще не все: корпус также требуется в данном случае особый, обладающий механической и электрической совместимостью с новой платформой Pentium 4. В итоге приобретение системы на Pentium 4 в ближайшее время не будет оправдано с экономической точки зрения.

Ядро Pentium 4 содержит 42 млн. транзисторов – на 14 млн. больше, чем у Pentium III.

Впрочем, Intel и не собиралась полностью переходить на новый процессор в недельный или месячный срок. Компания предполагает довести объемы производства Pentium 4 до уровня Pentium III лишь к 2002 г. Когда согласно этим планам новый процессор наконец «доберется» до домашних ПК, уже будут соответствующим образом оптимизированы все ключевые приложения и драйверы. Помимо этого, в связи с переходом многих заводов Intel на новый 0,13-микронный технологический процесс тактовая частота Pentium 4 к тому времени превысит 2 GHz. Чтобы представить, насколько возрастет производительность Pentium 4, когда он достигнет частот 4–5 GHz, достаточно сравнить быстродействие Pentium III 1 GHz и первого процессора, основанного на архитектуре P6, – Pentium Pro 150 MHz.

Итак, выпуск Pentium 4, возможности первых моделей которого уже с лихвой покрывают вычислительные запросы современных приложений, действительно знаменует начало новой эры, когда производительность процессоров больше не будет ограничивать прогресс в области персонального компьютинга. ■

Еще раз о Logitech

Сергей Светличный

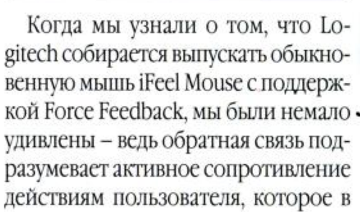


В «Домашнем ПК», № 10 за 2000 г. мы уже рассказывали о разнообразных устройствах Logitech. С тех пор компания успела существенно обновить линейки своих продуктов. О них и пойдет речь в этой статье.

LOGITECH IFEEL MOUSEMAN OPTICAL

Цена $65

«ДПК»-рейтинг  



Когда мы узнали о том, что Logitech собирается выпускать обыкновенную мышь iFeel Mouse с поддержкой Force Feedback, мы были немало удивлены – ведь обратная связь подразумевает активное сопротивление действиям пользователя, которое в отсутствие точки опоры просто невозможно.

Разгадка проста: в iFeel реализован «ненастоящий» force feedback. Внутри мыши находится микродвигатель с эксцентриком, заставляющим мышь вибрировать в зависимости от подаваемого на него управляющего воздействия. Как и в случае с классическим force feedback, здесь могут быть реализованы различные текстуры поверхности (естественно, без эффектов проскальзывания и сопротивления перемещению, иными словами – без учета силы трения) и другие эффекты.

С помощью специального ПО с поддержкой технологии TouchSense «тряску» можно ощутить при работе в Windows – на Рабочем столе, при броузинге по Internet, а также (после установки патчей) в некоторых играх (Heavy Gear II, Half-Life, Soldier of Fortune, BattleZone II и т. д.).

Во всем остальном iFeel MouseMan Optical ничем не отличается от рассмотренной нами в «Домашнем ПК», № 10, 2000 MouseMan Wheel Optical и стоит ненамного дороже последней. Честно говоря, особого впечатления vibration feedback на нас не произвел – от постоянной вибрации рука достаточно быстро устает, а целиться, когда тебя в буквальном смысле подталкивают под руку, довольно-таки неудобно.



LOGITECH SOUNDMAN SR-30

Цена $80

«ДПК»-рейтинг   

Надо признать, что предыдущие модели акустических колонок производства Logitech (SR-10 и SR-20) восторга у нас не вызвали. Несмотря на оригинальный дизайн, посредственное звучание и высокая цена не позволяли рекомендовать их требовательным пользователям. Неудивительно, что и к этому комплекту отношение у нас было настороженное. Однако тревоги оказались напрасными – качество звука у SoundMan SR-30 очень хорошее, высокие частоты звучали чисто и отчетливо, басы отличались неплохой артикуляцией, так что для своего класса SR-30 выглядит вполне достойно.

Акустическая система состоит из сабвуфера и двух пар сателлитов (фронтальной и тыловой). Регулировка громкости производится отдельно для каждой пары с помощью специального пульта (на нем, кроме того, располагаются выключатель питания и разъем для подключения наушников). Суммарная мощность комплекта – 30 Вт RMS (сателлиты – по 3,5 Вт, сабвуфер – 16 Вт). Регулировка басов осуществляется на низкочастотном блоке, что нам показалось не очень удобным, поскольку обычно сабвуфер находится не в самом легкодоступном месте. Естественно, для использования SR-30 необходима звуковая карта, оснащенная двумя линейными выходами, однако в последнее время подобных плат появилось достаточно много, так что особых проблем здесь возникнуть, полагаем, не должно.

Единственный недостаток, который является продолжением достоинства SoundMan SR-30 – стильного дизайна, заключается в том, что как сателлиты, так и сабвуфер оказываются не очень устойчивыми.



LOGITECH WINGMAN FORMULA FORCE GP

Цена $105

«ДПК»-рейтинг   

Рули серии GP пришли на смену старой линейке WingMan Formula. При этом, не считая незначительных изменений в дизайне, основным их отличием является серьезно сниженная цена – новый руль с поддержкой Force Feedback стоит в полтора раза дешевле своего предшественника.

Formula Force GP подключается к шине USB, возможности использования игрового порта, как это было в предыдущих моделях, теперь нет. Для геймера это означает, что большинство старых игр руля «не увидят».

Кронштейны, выполненные в достаточно оригинальной манере, нам показались не очень удобными: чтобы действительно крепко прикрутить руль к столу, нужно приложить достаточно серьезное усилие. Количество кнопок осталось прежним – четыре. Два рычага, расположенные с обратной стороны колеса, уменьшились в размерах, что не лучшим образом сказалось на удобстве их использования.

Педали стали более упругими, благодаря чему степень их нажатия теперь можно определить по приложенному усилию. Сама подставка заметно «съежилась» – хоть это, к счастью, никак не сказалось на ее устойчивости, тем не менее площадки для левой ноги явно не хватает.

Несмотря на малую массу и размеры основания руля, обратная связь оказывается вполне ощутимой. Более того, сила force feedback, выставленная по умолчанию, даже чересчур велика, благо, этот параметр можно легко отрегулировать в драйверах.

Продукты предоставлены компанией «Фолгат»: тел. (044) 246-6292

Раньше игры никогда не шли так быстро и не выглядели так классно!

Я проверил, насколько Графический Процессор ATI RADEON™ с аппаратным акселератором расчетов T&L и сверхбыстрой памятью ускорит 3D игры...

Новые карты RADEON™ потрясающе быстрые, реалистичная полноцветная 32-бит 3D графика действительно впечатляет!

RADEON™ - лучший выбор для моих любимых игр, а с поддержкой вывода на ТВ я могу играть теперь на большом экране!

Если я захочу отдохнуть, то могу посмотреть фильм на DVD или записать свое видео. Здорово!

Возможности карты настолько впечатлили меня, что я могу только сказать - Дайте Мне Radeon!

Графические адаптеры RADEON доступны в следующих конфигурациях:

- RADEON 64MB DDR VIVO (видеовход, видеовыход)*
- RADEON 32MB DDR с выводом на ТВ
- RADEON 32MB с выводом на ТВ



*видеозахват поддерживается только картами в конфигурации VIVO

Gimme Radeon!

Квазар-Микро
тел: 239-9999
факс: 239-9942

Софт Плюс
тел: 258-7678 /79
факс: 258-7734

Навигатор
241-9494 (5 линий)

Элко-Киев
тел: 461-96-70

ATi

www.ati.com

Адреса наших региональных партнеров можно узнать посетив информационный сайт: http www.atitech.ru, раздел Партнеры.

Бесперебойное питание – залог здоровья вашего ПК

Сергей Галушка

Очень часто негативные процессы, происходящие в электросети, оказываются причинами программных сбоев, а внезапное отключение напряжения может привести к потере критически важной информации. Один из способов борьбы с такими нарушениями работы – установка источников бесперебойного питания (ИБП).

Со школьного курса физики известно, что у нас в стране напряжение питания бытовой электросети должно иметь значение 220 В, частоту 50 Hz и синусоидальную форму. Но на самом деле эти условия практически никогда не выполняются, по крайней мере в течение достаточно длительного промежутка времени. «Заурчит» на кухне холодильник, включит сосед электродрель за стеной – все это тут же отразится в сети. Скачки напряжения и прочие помехи в энергоснабжении могут отрицательно воздействовать на электронный «организм» домашнего компьютера, рассчитанный на правильный режим питания.

С наступлением холодов положение усугубляется. Недостаток тепла от батарей центрального отопления люди вынуждены компенсировать с помощью электрообогревателей. От повышения нагрузок в сети горят пробки и электропроводка, и можно представить, как нелегко в это время приходится нашему электронному любимцу. Недаром наибольший интерес к ИБП отечественный покупатель проявляет именно в осенне-зимний период.

Было время, когда многие из нас рассматривали источники бесперебойного питания как предмет роскоши: действительно, только удалось собрать необходимую сумму на компьютер, а тут – на тебе, еще и ИБП к нему покупай, обойдемся! И совершенно напрасно! ИБП помогут не только сохранить данные, но и уберечь подчас весьма дорогостоящее оборудование от поломки.

Исследования показывают, что в типичном компьютере в течение месяца возникает более сотни проблем, порожденных некачественным электропитанием, – от трудноуловимых блокировок клавиатуры и ухудшения параметров вычислительной системы до полной потери данных на жестком диске и выхода из строя материнской платы. Поэтому в первую очередь необходимо четко осознавать опасность потери данных и заблаговременно принять меры для ее предотвращения. Все симптомы опасности налицо: количество потребляемой нами электроэнергии растет, а качество электроснабжения в Украине, к сожалению, постоянно снижается.



Помните, что степень, а следовательно, и стоимость защиты домашнего ПК должны быть адекватны ценности ваших данных.

Но прежде чем мы перейдем к знакомству с технологиями защиты питания, давайте рассмотрим классификацию возможных нарушений его режима.

Типичные нарушения режима электропитания

Сбои в электропитании вызываются самыми различными причинами: например, грозами, неустойчивой работой генераторов, авариями на подстанциях, разрывами проводки, выгоранием пробок, кроме того, они могут возникать вследствие включения/выключения мощного электрооборудования (лифтов, сварочных аппаратов, моторов, источников микроволнового излучения и т. д.). Классифицируются все эти нарушения следующим образом.

Полное отключение (blackout) – нулевое значение напряжения в течение более 0,04 с.

Пониженное напряжение (brownout) – падение напряжения более чем на 10% от номинального на время, превышающее 0,008 с (хотя реально такие процессы могут продолжаться часами, особенно в сельских районах).

Подъем напряжения (surge) – повышение напряжения электросети до 110% от номинального продолжительностью не менее 0,008 с.

Провал напряжения (sag) – спад напряжения на 80–85% ниже 220 В длительностью от 0,02 до 1 с.

Высоковольтные всплески (spike) – резкое повышение напряжения вплоть до 6000 В на период свыше 10 мс.

Отклонение частоты от номинального значения (frequency variation) – изменение частоты более чем на 3 Hz.

Электромагнитные помехи (electromagnetic interference) или *шумы (noise)* – искажение синусоидальной формы напряжения.

Обезопасить вас от большинства этих проблем способны лишь ИБП (источники бесперебойного питания), или UPS (Uninterruptible Power Supply).

Типы ИБП

ИБП могут выполнять следующие функции: поглощать относительно небольшие всплески напряжения; сглаживать помехи; осуществлять питание оборудования во время спадов напряжения; обеспечивать в течение некоторого времени подачу питания в случае полного исчезновения тока в сети для корректного завершения работы ПК с сохранением всех данных. Подчеркнем, что потребительский ИБП не может служить источником питания электронного оборудования на протяжении многих часов подряд; если в этом есть крайняя необходимость, то лучше всего для таких целей обзавестись дизель-генератором.

Существует пять основных технологий и соответствующих типов устройств, обеспечивающих защиту питания. Самыми простыми являются приборы для подавления скачков напряжения (surge suppressor/protector) и сетевые фильтры (line conditioner), их можно приобрести практически в каждом компьютерном салоне. Остальные три технологии как раз и реализуются источниками бесперебойного питания.

Резервные ИБП (off-line/standby/back-up UPS)

Эти устройства являются самыми простыми и наиболее дешевыми, а следовательно, чаще других применяются для защиты домашних ПК. В число основных компонентов таких UPS входят зарядное устройство, аккумулятор и инвертор, преобразующий постоянный ток от батарей в переменный. Кроме того, многие модели этого класса включают специальные фильтры, улучшающие качество входного напряжения.

При определенных нарушениях параметров электросети питание начинает производиться от аккумуляторов. Время переключения резервных ИБП составляет около 4 мс, они способны поддерживать функционирование ПК в течение 5–10 мин, чего вполне хватает для сохранения информации и корректного завершения работы компьютера. ИБП резервного типа плохо работают в сетях с низким качеством электропитания:





частый переход на батареи не позволяет их своевременно подзаряжать и приводит к быстрому износу.

Линейно-интерактивные ИБП (line-interactive UPS)

Линейно-интерактивные ИБП, в отличие от источников предыдущего класса, способны регулировать входное напряжение. Как правило, они управляются микропроцессором, который осуществляет мониторинг линии, реагируя на любые отклонения электрических параметров от номинальных значений. В зависимости от того, понижается или повышается напряжение в сети, line-interactive UPS соответственно увеличивают или уменьшают его, постоянно выдавая на выходе примерно 220 В. Когда падение или повышение напряжения превышает допустимые той или иной моделью нормы, в дело вступают батареи (время переключения – около 2 мс). ИБП такого класса оптимальны для защиты домашних компьютеров, на них стоит остановить свой выбор всем тем, кто часто сталкивается с нестабильностью напряжения в электросети. Line-interactive UPS, как правило, имеют наилучшее соотношение цены, надежности и функциональности.

ИБП непрерывного действия (on-line UPS)

Это самые надежные и дорогостоящие ИБП, они применяются там, где необходимо обеспечить бесперебойную работу критически важных систем и приложений (серверы корпораций, охранные сигнализации, медицинское оборудование, устройства связи и передачи данных и т. д.). Главная особенность on-line UPS состоит в двойном преобразовании электроэнергии (double conversion): сначала поступающий со входа переменный ток преобразуется в низковольтный постоянный, причем с одновременной подзарядкой аккумуляторных батарей, а затем выполняется обратное действие. Таким образом, ИБП on-line подает на нагрузку напряжение, свободное от каких бы то ни было помех и приблизительно равное 220 В. Очевидно, что время переключения таких устройств в аварийный режим равно нулю.

СОВЕТЫ ПО ВЫБОРУ И УСТАНОВКЕ ИБП

При выборе UPS обращайте внимание на следующие основные характеристики этих устройств.

Мощность. Выражается в вольт-амперах (В·А) и лежит в пределах от 150 В·А до 500 кВ·А. Покупать сегодня устройства, мощность которых ниже 300 В·А, мы вообще не рекомендуем. Выбор этого показателя определяется как качеством электропитания, так и задачами, решаемыми вами на домашнем компьютере. Практика свидетельствует, для того чтобы обеспечить безопасность работы современного мультимедийного ПК, лучше всего приобрести UPS на 400–600 В·А. О более мощных «источниках» есть смысл задуматься лишь пользователям, работающим дома и имеющим дело с графикой или видео, чтобы в случае аварии было немного больше времени для завершения критически важных операций (например, рендеринга видеоклипа).

Время автономной работы. Зависит как от емкости батарей, так и от величины нагрузки. Для типичных ИБП небольшой мощности (до 500 В·А) при номинальной нагрузке оно составляет примерно 5–10 минут.

Диапазон входного напряжения. Задается минимальным и максимальным допустимыми значениями напряжений в сети, при которых ИБП еще способен поддерживать номинальное напряжение на выходе, не переключаясь на питание от аккумуляторов. Чем шире этот диапазон, тем дольше прослужат батареи.

Срок службы аккумуляторов. Этот параметр существенно зависит от условий эксплуатации: частоты переключения в автономный режим, условий зарядки, окружающей среды. Типичный срок службы аккумуляторов составляет 3–5 лет.

При покупке многофункциональных и дорогих источников питания в первую очередь обращайте внимание на известность торговой марки и сервисное обслуживание, которое обеспечивает продавец. Помните, что степень, а следовательно, и стоимость защиты вашей системы должны быть адекватны ценности ваших данных. Мы покупаем безопасность, поэтому глупо чрезмерно экономить на ней, но и неразумно также тратить слиш-

ИМПУЛЬСНЫЕ БП

Примерно в середине восьмидесятых годов для персональных компьютеров были разработаны импульсные блоки питания, и системы стали потреблять ток не в непрерывном, а в дискретном режиме, т. е. в виде импульсов, генерирующихся каждые 8,3 мс. В перерывах между ними питание ПК осуществляется за счет емкостей внутренних конденсаторов, способных обеспечить подпитку в течение нескольких десятков миллисекунд. Это и позволило создать устройства, которые не поддерживают ток постоянно, а переключают нагрузку на резервные аккумуляторы только при прекращении основного питания. Так появились резервные ИБП, а затем и более совершенная их модификация – интерактивные ИБП.

ком много. Нет смысла выделять на резервирование питания ПК сумму более $200, если вы его используете исключительно для игр либо для работы с текстовым редактором.

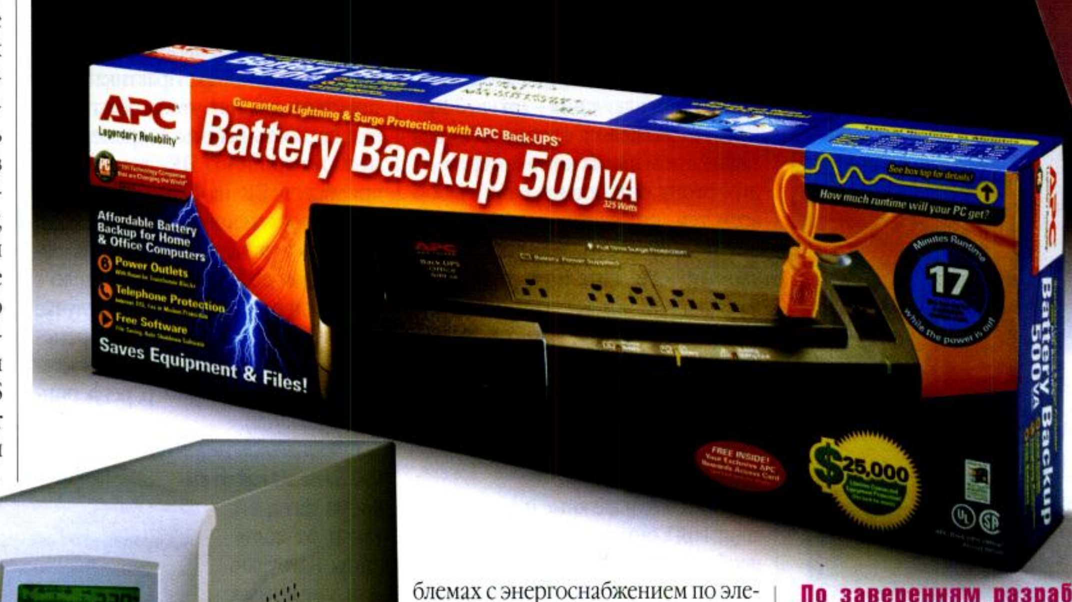
Долгое время дизайнерские решения ИБП были довольно однообразны – серые, безликие корпуса с несколькими индикаторами на передней панели и кучей разъемов на задней либо такие же блоки с направляющими, предназначенные для размещения в специальных стойках. Отсутствие внешних изысков у ИБП объясняется просто: пользователи всегда стремились упрятать их подальше от глаз – под столом, в специальном шкафу и т. д. Однако сегодня ситуация меняется к лучшему, многие производители пытаются внести «изюминку» в оформление своих моделей UPS, особенно тех, что адресуются домашнему пользователю. Оригинальные устройства для дома предлагают фирмы MGE UPS Systems (серии Pulsar ellipse, Pulsar ESV+), NeuHaus (серия SmartLine) и др. Такие модели могут стать настоящим украшением вашего рабочего места.

Источники бесперебойного питания, как правило, оснащаются выходными разъемами двух типов: одни из них в экстренных случаях запитываются от аккумуляторов, другие служат для подключения аппаратуры, не требующей батарейной поддержки, но при этом нуждающейся в защите от скачков напряжения и прочих помех. К первым целесообразно подключать системный блок, внешние накопители, монитор, ко вторым – принтер, сканер, модем, звуковые колонки.

Некоторые ИБП позволяют включать нагрузку при отсутствии напряжения в сети (так называемый режим «холодного старта»). Это очень удобно, когда при длительном пропадании тока в сети необходимо выполнить срочную работу, например проверить электронную почту, распечатать готовый документ или отправить его по факсу.

Подключение простейших ИБП не вызовет особых трудностей даже у начинающего пользователя. Перед установкой более интеллектуального устройства внимательно изучите инструкцию: скорее всего, вам необходимо будет соединить ИБП и ПК с помощью специального информационного кабеля, а также инсталлировать соответствующую управляющую программу.

Приложения, поставляющиеся с дорогими моделями ИБП, как правило, позволяют осуществлять тестирование и диагностику UPS, мониторинг электросети, вести журнал регистрации событий, дистанционно управлять ИБП по коммутируемой линии, автоматически присваивать имена закрываемым файлам при завершении работы ПК, оповещать пользователя о проблемах с энергоснабжением по электронной почте или пейджинговой связи и даже отслеживать состояние окружающей среды. Большинство таких приложений имеют интуитивно понятный, дружественный интерфейс.



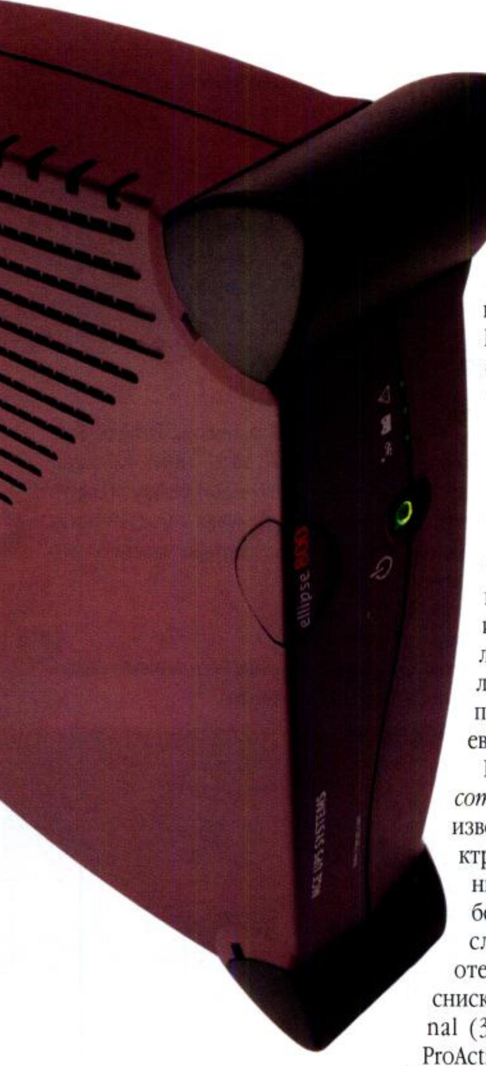
По заверениям разработчиков, срок службы батарей ИБП составляет 3-5 лет, однако на практике существенно зависит от условий эксплуатации.

ВЫБОР ЗА ВАМИ!

Сразу оговоримся: при упоминании конкретных моделей UPS мы называем их средние цены в Киеве согласно данным еженедельника «Hot Line». Кроме того, в любой серии ИБП от конкретного производителя речь идет только об «источниках», стоимость которых не превышает $250. Итак, начнем...

Изделия компании APC (American Power Conversion, *www.apcc.spb.ru, www.apcc.com*) хорошо знакомы многим отечественным пользователям. Фирма производит широкий спектр ИБП мощностью от 280 В•А до 500 кВ•А, которые объединены в несколько серий. Для защиты персональных рабочих мест предназначены модели нижнего ряда – Back-UPS (300, 500, 650 В•А) и Back-UPS Pro (280, 420, 650 В•А). Устройства первой линейки относятся к классу резервных ИБП, второй – являются линейно-интерактивными. Цены на них вполне доступны – от $75 (Back-UPS 300 В•А) до $215 (Back-UPS Pro 650 В•А). Повышенным спросом в Украине (особенно в регионах с нестабильным энергообеспечением) пользуются усовершенствованные модели Back-UPS Pro 280SI, 420SI, 650SI. Ну и наконец, не стесненным в деньгах пользователям стоит обратить внимание на ряд SmartUPS (420, 620, 700 В•А). Эти изделия комплектуются программой PowerChute plus, предназначенной для интеллектуального управления и диагностики системы электропитания. С ее помощью, например, можно вручную задавать нижнюю и верхнюю границы напряжения, при которых ИБП будет переходить на батарейное питание, а также порог чувствительности к шумам на линии.

Компания Best Power (*www.bestpower.ru, www.bestpower.com*) адресует домашним потребителям линейки изделий Patriot Smart (250, 425 и 600 В•А) и Patriot Pro (400, 750 В•А). Цены на эти модели колеблются в тех же пределах, что и у APC, за исключением Patriot Pro 750 В•А. Последнее устройство довольно дорогое – $265, а значит, его имеет смысл приобретать лишь в исключительных случаях, вызванных, так сказать, домашне-производственной необходимостью.



650 В·А), EL4 (450 В·А), ESV5+ (480 В·А) не только обезопасят данные на вашем ПК, но и украсят интерьер квартиры.

Придутся по душе домашним пользователям и устройства, выпускаемые под торговой маркой NeuHaus *(www.nbs.ru)*. ИБП серии SmartLine (300, 450, 700, 1000 и даже 1500 В·А) относятся к классу line-interactive, они оснащены системой автоматической регулировки напряжения (AVR – Automatic Voltage Regulation) и микропроцессорным устройством, осуществляющим контроль, управление и диагностику основных узлов ИБП. Цены на эти модели очень привлекательные, например SmartLine 700 В·А в Киеве можно купить за $180.

Компания Liebert *(www.liebert.com)* специализируется на производстве различного рода электротехнического оборудования, в том числе и источников бесперебойного питания. Заслуженную популярность у отечественных пользователей снискали модели PowerSure Personal (300–500 В·А) и PowerSure ProActive (350–700 В·А). Цены доступны, гарантия 2 года, сервисное обслуживание местными поставщиками – чего еще желать?

Как известно, корпорация IMV (Invertomatic-Victron, *www.imv.com*) специализируется на выпуске сложных, высокомощных трехфазных on-line UPS, хотя об изделиях нижнего диапазона мощностей в ней также не забывают. Обратите внимание на серию Match (300, 500 и, пожалуй, 700 В·А), нам кажется, они будут многим по карману.

Мы уже говорили о великолепном дизайне изделий MGE (Merlin Gerin Electronics UPS Systems, *www.mge-ups.com*). Устройства малой мощности серий Pulsar ellipse (300, 500,

«Зеленая волна» – торговая марка ИБП, принадлежащая российской компании *(www.zelenayavolna.com)*. Модели KIN 325 A, 425 AP, 525 A, 625 A, 625 AP – это оптимальное для местного рынка сочетание цены и качества. Числа в их названии соответствуют мощности изделий, а сочетание букв AP говорит о том, что устройство гарантирует защиту модемной линии.

Модели ИБП корпорации Tripp Lite (*www.tripplite.com*) в особом представлении не нуждаются. OmniPro (280, 450 В·А), OmniSmart (450, 675 В·А), SmartPro (450, 700 В·А) – лучший выбор для домашнего пользователя, подкрепленный хорошими техническими характеристиками и сравнительно невысокой ценой. Эти источники идеально подходят для нестабильных электросетей, где часто случаются длительные отклонения напряжения от номинала. Изделия SmartPro комплектуются программой PowerAlert Plus, наделенной мощными современными функциями для управления ИБП и диагностики электросети.

Модели линейки OneUPS Plus (300, 420 и 650 В·А) типа off-line фирмы Powerware *(www.powerware.com)* также понравятся многим:



у них есть возможность регулирования нижнего порога напряжения для переключения на батареи, что позволяет продлить срок службы аккумуляторов. Кроме того, модели 420 и 650 В·А снабжены кнопкой «холодного старта». В пределах «разумных для дома» находятся цены и на линейно-интерактивные устройства ряда NetUPS (450, 700 В·А), оснащенные мощным регулятором входного напряжения.

Довольно популярны в Украине и изделия компании Powercom *(www.powercom-tw.com)*. Домашним пользователям адресованы недорогие линейно-интерактивные модели серии King (325, 425, 525, 625 В·А), KingPro (425, 525, 625 В·А), можно подумать и о приобретении домой более дорогого устройства SmartKing (600, 800 В·А).

Как видите, выбрать есть из чего. Все эти изделия рассчитаны на долговременную работу: срок службы батарей – три–пять лет, а сам «источник» может функционировать и дольше. А что касается цен, то на большинство ИБП класса off-line и line-interactive они в настоящее время практически устоялись. Прогресс в технологиях UPS не столь стремителен, как, например, в области комплектующих, мониторов, струйных принтеров и другой компьютерной периферии. В ИБП все известно и отработано – зарядное устройство, батарея, преобразователь, фильтр... Сегодня – как и год, два, три назад. Имеют место лишь косметические усовершенствования, да становятся более разнообразными функции ПО, входящего в комплект. Существенного понижения цен ожидать не стоит, разве что вы воспользуетесь предновогодними скидками. Так что удачных вам покупок, господа! ■

Сергей Галушка

В конце года, века, а тем более тысячелетия, чрезвычайно интересно оглянуться назад, чтобы с вершины сегодняшнего дня рассмотреть путь развития вычислительных устройств, без которых уже немыслима ни одна сфера человеческой деятельности. Историю писать всегда трудно, особенно компьютерную: уж слишком много в ней разных личностей и персонажей, великих и мелких, следы их путаются, пересекаются, теряются. Поэтому наш материал вовсе не претендует на всеобъемлемость и глубину. Мы хотели лишь яркими мазками, словно на картине импрессиониста, показать основные этапы развития вычислительной техники, не вдаваясь в прорисовку деталей. Ну а всем, кого заинтересуют подробности, рекомендуем посетить следующие страницы:

www.computer-museum.ru
stat.bashedu.ru/konkurs/tarhov
www.museums.reading.ac.uk/vmoc
dir.yahoo.com/Computers_and_Internet/History
www.obsoletecomputermuseum.org

3000 лет до н. э.

Абак (Abacus) – старейшее из известных счетных устройств, использовалось в Древнем Риме, Греции и Китае, «прадедушка» современных деревянных счетов.

400 лет до н. э.

Аристотель заложил основы математической логики, ввел понятие переменной в логике, применил буквы для обозначения понятий.

IX век н. э.

Математик аль-Хорезми (около 820 г.), автор фундаментальной книги «Аль-джебр аль-мукабала» (от ее названия возникло слово «алгебра»), ввел понятие алгоритма и десятичную систему счисления.

IX–X вв.

В Европе распространяются арабские цифры, в которых есть понятие нуля и позиционность. Постепенно они вытесняют римские цифры, но окончательно это произойдет лишь в XVII в.

1457

Изобретение печатного станка Иоганном Гутенбергом (1399 – 1468).

1612

Шотландский лорд, математик Джон Нейпер (John Naiper) в своих работах использует понятие «десятичная запятая» и двумя годами позже разрабатывает знаменитые таблицы логарифмов, изобретает счетные кости, облегчающие и ускоряющие выполнение простейших арифметических действий.

1622

Уильям Оутред (William Oughtred) в Англии создает счетную логарифмическую линейку.

1624

Базируясь на работах Нейпера, профессор университета немецкого города Тюбинген Вильгельм Шикард (Wilhelm Schickard) построил первую «суммирующую машину», выполнявшую четыре арифметических действия.

1642

В Париже французский физик, математик и философ Блез Паскаль (Blaise Pascal, 1623–1663) создает механическую машину, которая могла складывать числа. Паскаль адресовал свое изобретение отцу, налоговому сборщику.

1673

Готфрид Лейбниц (Gottfried Wilhelm von Leibniz, 1646–1716) построил механическую счетную машину, которая выполняла умножение, деление, сложение и вычитание. Устройство использовало специальный пошаговый механизм для представления слагаемых чисел, применяющийся в механических счетчиках и по сей день. Примерно в это же время Исаак Ньютон заложил основы математического анализа.

1770

Появляется одно из первых в России механическое вычислительное устройство – машина Якобсона.

Часовой мастер из Несвижа создал суммирующую машину.

1801

Джозеф Мария Джакард (Joseph-Marie Jacquard) создал ткацкий станок, для управления которым использовались перфокарты.

1833

Чарльз Бэббидж (Charles Babbage, 1792–1871) закончил работу над автоматической машиной (Difference Engine), работающей от пара. С ее помощью можно было легко складывать, вычитать, умножать и делить шестизначные числа. Далее изобретатель развивает идею новой аналитической машины (Analytical Engine). Она включала центральное процессорное устройство, память и перфокарты, на которых набивали определенные программы. Устройство смогло бы оперировать с двадцатизначными числами, однако смерть помешала ученому завершить работу.

1842

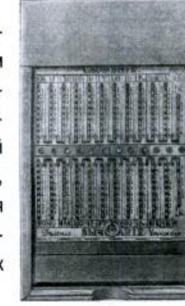
Дочь знаменитого английского поэта лорда Байрона – леди Ада Байрон Кинг (1815–1852) описала работу машины Бэббиджа и создала для нее первую программу. Леди Кинг принято считать первым программистом.

1844

Самуэль Морзе (Samuel Morse) передал по проводам сообщение из Вашингтона в Балтимор, находящийся на расстоянии 58 километров.

Выдан патент на счетный прибор З. Я. Слонимского – «Снаряд для сложения и вычитания», за который автор получил Демидовскую премию.

1846



Петербургским учителем музыки Куммером предложено механическое устройство для автоматизации вычислений (счислитель Куммера), серийно выпускавшееся (с различными модификациями) вплоть до 70-х годов XX в.

1847

Ирландский математик Джордж Буль (George Boole, 1815–1864) публикует книгу «The Mathematical Analysis of Logic», где обоснована новая алгебраическая система, впоследствии названная его именем.

1876

Александр Грэхэм Белл (Alexander Graham Bell) изобрел телефон.



1880

В. Т. Однер создает в России арифмометр с зубчаткой с переменным числом зубцов, а в 1890 г. налаживает массовый выпуск усовершенствованных арифмометров, которые в первой четверти XIX в. были основными математическими машинами, нашедшими применение во всем мире. Их модификация «Феликс» выпускалась в СССР до 70-х годов.

1896

Машина для переписи населения (census machine) инженера Германа Холлерита (Herman Hollerith) была одним из первых электрических вычислительных устройств, использовавших перфокарты. Идеи, заложенные в ней, нашли применение и в современных вычислительных устройствах. Окрыленный успехом, Холлерит открыл собственную компанию, из нее позднее образовалась IBM.

1901

Герман Холлерит изобретает первую клавиатуру для работы с перфокартами.

1918

Инженеры Абрахам (J. Abraham) и Блох (E. Bloch) разрабатывают калькулятор, оперирующий с двоичными числами.

1919

Эклес (W. H. Eccles) и Джордан (F. W. Jordan) предлагают концепцию триггерной схемы – основного компонента, используемого в компьютерах в 40–50-х годах.

1927

В Массачусетском технологическом институте (МГТ) был изобретен аналоговый компьютер.

1928

В США эмигрант из России Владимир Зворыкин (Vladimir Zworykin) создает электронно-лучевую трубку (CRT).

1939

Билл Хьюлетт (Bill Hewlett) и Дэвид Паккард (David Packard) создали свой первый тоновый генератор.

Английский математик Алан Тюринг (Alan Turing, 1912–1954), применив теорию алгоритмов, создал математическую модель компьютера, известную как «Машина Тюринга».

1941

Цузе строит первый в мире электронный программируемый калькулятор Z3.

1942

В Университете штата Айова преподаватели Джон Атанасов (John Atanasoff) и Клиффорд Берри (Clifford Berry) создают первый в США электронный цифровой компьютер ABC (Atanasoff–Berry Computer).



Американский ученый Джон фон Нейман (John von Neiman) выдвинул идею использования внешних запоминающих устройств для хранения программ и данных.

Американский ученый, научный консультант президента Ванневар Буш (Vannevar Bush) высказывает идею гипертекста.

1946

Экертом и Мочли (Eckert & Mauchly) создан первый американский компьютер ENIAC (Electronic Numerical Integrator and Computer). Он весил 30 тонн, состоял из 18 тыс. радиоламп, имел быстродействие 0,1 MIPS (Million Instructions Per Second).

1950

В ВВС США был разработан один из первых компьютеров, применявшийся только для военных целей, – SAGE (Semi Automatic Ground Environment). Он собирал и обрабатывал данные с радарных станций.

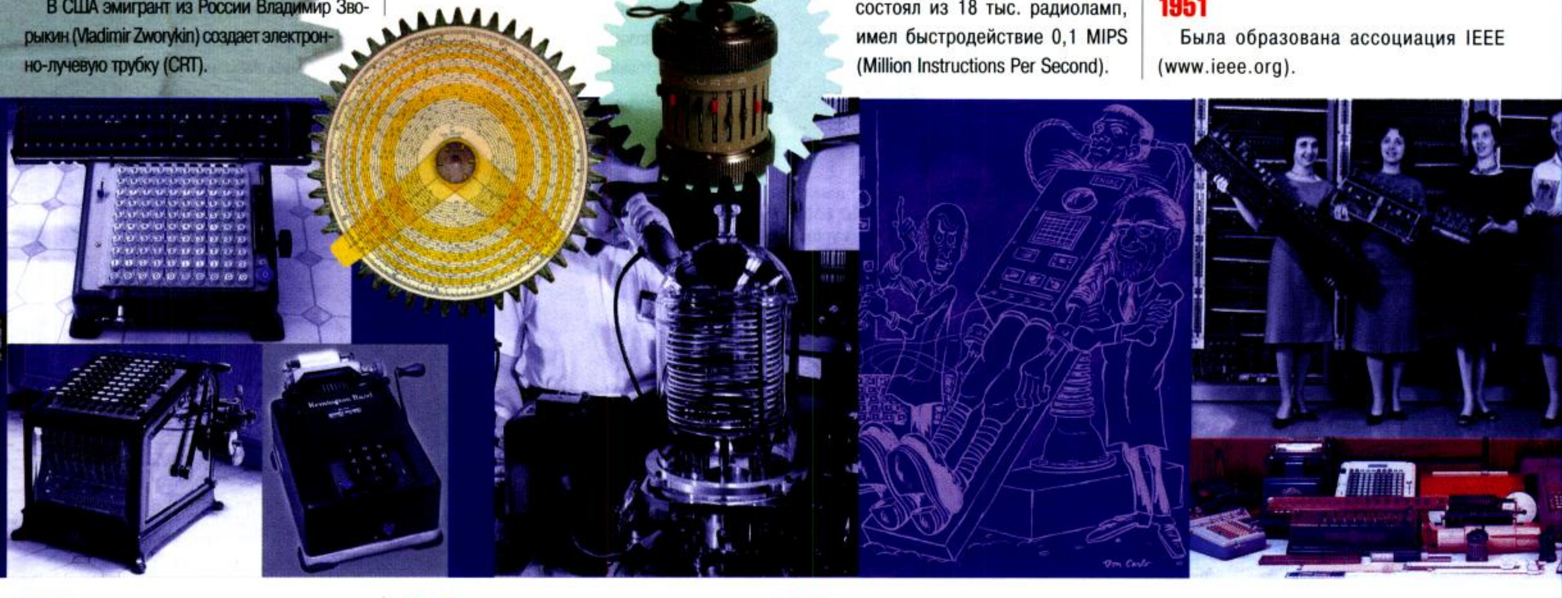
Экерт и Мочли представляют компьютер UNIVAC (Universal Automatic Computer). Его производительность составляла 2,2 MIPS.



С помощью аналоговой ЭВМ можно решать сложные уравнения

1951

Была образована ассоциация IEEE (www.ieee.org).



1937

Джордж Стибитц (George Stibitz) построил первую вычислительную машину на основе двоичной системы счисления в лаборатории Bell Telephone.

1938

Немецкий инженер Конрад Цузе (Konrad Zuse) разработал полностью механическую программируемую цифровую машину Z1. Именно это устройство сегодня называют первым в мире компьютером.

Честер Карлсон в гостинице «Астория» получил первую копию документа. Позднее компания Xerox применила эту технологию при создании лазерного принтера.



1944

В Англии, в местечке Bletchley Park, построен компьютер Colossus для расшифровки кодограмм, его использовали при планировании высадки войск союзников в Нормандии. В состав команды разработчиков входил Алан Тюринг.

IBM производит Mark I, или ASCC (Automatic Sequence Controlled Calculator), – чрезвычайно быстрое на то время устройство, позволявшее оперировать с двадцатитрехзначными числами.

1945

Завершена улучшенная версия компьютера Z3, названная, естественно, Z4. Устройство этой модели напоминает архитектуру современных компьютеров.

Цузе разрабатывает первый алгоритмический язык программирования – Plankalkuel (от Plan Calculus).

Грэйс Хоппер (Grace Hopper) обнаруживает первый bug: причиной неработоспособности его компьютерной программы стало самое настоящее насекомое, замкнувшее электрическую цепь.

1947

Под руководством киевского ученого С. А. Лебедева начинаются работы по созданию МЭСМ (малой электронной счетной машины).

1948

Корпорация IBM анонсировала компьютер SSEC (Selective Sequence Electronic Calculator), содержащий 12 тыс. радиоламп.

Сотрудники лаборатории Bell Telephone Джон Бодин (John Bardeen), Вильям Шокли (William Shockley), Уолтер Брэттен (Walter H. Brattain) впервые продемонстрировали свое изобретение, получившее название транзистор.



1949

Появилась ЭВМ EDSAC (Electronic Delay Storage Automatic Calculator), содержащая 3000 радиоламп.

Клод Шеннон (Claude Shannon) построил в MIT первый шахматный компьютер.

В Киеве запущена в эксплуатацию МЭСМ. Она содержала около 6000 электронных ламп, имела производительность 100 тыс. операций в секунду.

1953

Корпорацией Remington-Rand для компьютера UNIVAC был разработан первый в мире высокоскоростной принтер.

Появился первый накопитель на магнитной ленте – устройство IBM 726.

Под руководством С. А. Лебедева в СССР сдана в эксплуатацию самая быстродействующая в Европе ЭВМ – БЭСМ (8 – 10 тыс. операций в секунду) и созданы программы расчета атомного взрыва.

1954

В СССР под руководством М. Р. Шуры-Буры разработана программная система расчета термоядерных взрывов на ЭВМ «Стрела».




Ламповый блок, реализующий один десятичный знак



1955

IBM объявила о выходе первой коммерческой ЭВМ с аппаратной поддержкой арифметики с плавающей точкой. Главным конструктором IBM 704 был Джин Амдал (Gene Amdahl).

1956

UNIVAC стал производиться на транзисторах.

1957

Учреждается ВЦ АН УССР.

Кеннет Олсен (Kenneth Olsen) основывает корпорацию Digital Equipment Corporation (DEC), которая просуществует до лета 1998 г.

Джон Бэкус (John W. Backus) и его коллеги из IBM создают процедурный язык программирования высокого уровня FORTRAN (FORmula TRANslation).

1960

В Киеве под руководством В. М. Глушкова сконструирована полупроводниковая машина «Днепр».

В Минске выпущена первая в Союзе микропрограммная ЭВМ «Тетива» для систем ПВО.


Триод – основной элемент архитектуры старых ЭВМ

1961

«Железный век» (Iron Age) – так в американской литературе именуется период истории вычислительной техники с 1961 г., когда появился первый мини-компьютер (PDP-1), до 1971 г. – времени создания первого микропроцессора Intel 4004. Это было время господства мэйнфреймов, занимавших огромные залы, куда «чайников» не пускали даже на экскурсии.

...мяти последняя могла использовать накопители на сменных магнитных дисках.

Разработана первая в СССР шахматная программа «КАИССА-1».

1964

Джон Кемени и Томас Курц (John Kemeny & Tomes Kurtz), преподаватели Дартмутского колледжа, разработали один из самых популярных языков программирования – Basic (Beginner's All-purpose Symbolic Instruction Code).

Введена в эксплуатацию первая в мире локальная вычислительная сеть в Ливерморской лаборатории.

Гордон Мур (Gordon Moore) сформулировал свой знаменитый закон об удвоении сложности интегральных схем (ИС) каждые 18 месяцев (первый закон Мура).

IBM анонсировала семейство компьютеров 360, в этом же году она предложила термин Word Processing (текстовый процессинг).

...плуатацию мощная по тем временам специализированная ЭВМ «Гранит».

1967

Корпорация DEC выпустила мини-компьютер PDP-10.

1968

Роберт Нойс (Robert Noyce) и Гордон Мур (Gordon Moore), покинув Fairchild Semiconductors, основали компанию Intel (название от Integrated Electronics).

Дуглас Энджельбарт демонстрирует работу гипертекстовых связей в созданном им текстовом процессоре, а также возможность удаленного общения с коллегами.

В Киеве проходит Первая Всесоюзная конференция по программированию.


«Никакое пораже... может лишить нас... ха», – Норберт Ви...







Элемент памяти компьютера CDC 6600, созданный Сеймуром Крэйем



1958

В Texas Instruments и Fairchild Semiconductor независимо друг от друга изобретают интегральную схему.

В конце 1958 г. математиком Джоном МакКарти (John McCarthy) предложен и реализован на ЭВМ IBM 704 язык программирования Лисп (Lisp). Этому же ученому принадлежит идея создания систем с разделением времени.

Франк Розенблат (Frank Rosenblatt) построил ЭВМ Perceptron Mark I, в которой в качестве устройства вывода была использована ЭЛТ.

В СССР (в МГУ) создана первая и единственная в мире машина «Сетунь», работающая в троичной системе счисления.

1959

Объединенным комитетом производителей и пользователей ЭВМ (CODASYL – COnference on DAta SYstems Languages) по заказу Пентагона создан язык программирования COBOL (COmmon Business-Oriented Language) для решения экономических задач.

В СССР разработана первая ламповая специализированная ЭВМ для наведения истребителей-перехватчиков «Спектр-4».

В Киеве ВЦ АН УССР преобразован в Институт кибернетики АН УССР, директором назначен В. М. Глушков.

1962

В Дубне введена в эксплуатацию ЭВМ «Киев».

1963

Американский ученый Дуглас Энджельбарт (Douglas Engelbart) создает программный диалоговый интерфейс, который реагировал на действия специального указателя-курсора. Для управления им Энджельбарт разработал манипулятор, позднее получивший название «мышь».

Утвержден стандартный код обмена информацией – ASCII.

Налажен выпуск ЭВМ «Минск-2» и «Минск-32». В качестве внешней па...

1965

Digital Equipment Corporation (DEC) создала мини-компьютер DEC PDP-8, стоивший тогда 18 тыс. долл. Он использовался для управления производственными процессами в телефонии.

Под руководством С. А. Лебедева разработана БЭСМ-6 (быстродействующая электронно-счетная машина) – первая в СССР суперЭВМ с производительностью 1 млн. операций в секунду.



1966

IBM разработала первую подсистему дисковой памяти IBM RAMAC 305 емкостью 5 MB.

В СССР для командных пунктов ПВО введена в экс...

1969

Кен Томпсон (Ken Thompson), сотрудник фирмы Bell Laboratories, разрабатывает операционную систему Unix.

Джерри Сандерс (Jerry Sanders) уходит из Fairchild Semiconductor, чтобы основать фирму AMD (Advanced Micro Devices).

Эдсон деКастро (Edson deCastro) покинул корпорацию DEC, образовав компанию Data General и объявив о разработке 16-разрядного мини-компьютера Nova.

Под эгидой ARPA начались разработка и внедрение глобальной военной компьютерной сети, связывающей исследовательские лаборатории на территории США.

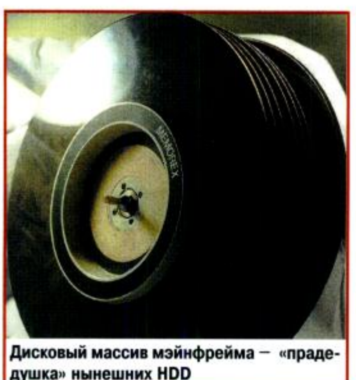
Винсентом Серфом и Робертом Каном описан протокол TCP.

В СССР закончен первый этап создания системы предупреждения о ракетном нападении. В ней использовалось свыше 50 машин М4-2М и М4-3М, соединенных каналами передачи данных длиной в десятки тысяч километров.

Подписано межправительственное соглашение о сотрудничестве социалистических стран в области вычислительной техники и создан Совет главных конструкторов ЕС ЭВМ.

1970

DEC начала поставки первого 16-разрядного мини-компьютера PDP-11/20.



Дисковый массив мэйнфрейма – «прадедушка» нынешних HDD

Intel анонсирует 1-килобитовую микросхему динамической памяти 1103.

1971

Марсиан Хоф (Marcian-Ted Hoff) и Стэн Мазор (Stan Mazor) из компании Intel представляют 4-битовый процессор 4004, а также чипы 4001 ROM, 4002 RAM. Intel 4004 содержит 2300 транзисторов, его тактовая частота – 108 kHz, быстродействие – 0,06 MIPS, адресуемая память – 640 байт, цена – $200.

IBM анонсировала модели мэйнфреймов System 370/135 и 370/195. Для загрузки микрокода в них используются первые в мире накопители на гибких дисках.

В СССР освоен выпуск ЕС-1020 (0,02 MIPS), ЕС-1030 (0,1 MIPS).

В Киеве создана одна из лучших машин в СССР – М-4030.

1972

Intel разработала 8-разрядный процессор 8008 для корпорации Computer Terminal (позднее переименованной в Datapoint). Intel 8008 содержал 3500 транзисторов, его тактовая частота – 108–200 kHz.

Основана компания Cray Research. Существует легенда о том, что первый суперкомпьютер ее учредители собрали в гараже.

Xerox представляет персональный компьютер для инженерных расчетов, получивший название Alto.

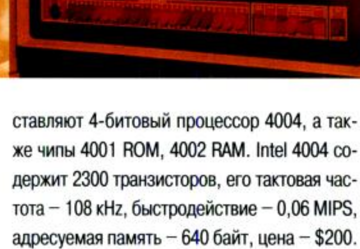
Кэннет Томпсон (у пульта) и Денис Ричи за работой с PDP-11

1973

Роберт Меткалф (Robert Metcalfe) и Дэвид Боггс (David Boggs) соединяют два компьютера AltoPC между собой с помощью коаксиального кабеля. Рождение Ethernet.

В СССР освоен выпуск ЕС-1050 и высокопроизводительной ЭВМ М10 для систем предупреждения о ракетном нападении и общего наблюдения за космическим пространством.







1974

Успешный дебют 8-разрядного процессора Intel 8080. Он содержит 6000 транзисторов, адресуемая память – 64 KB, тактовая частота – 2 MHz, производительность – 0,64 MIPS.

Джон Кук (John Cocke) из IBM Research разработал концепцию RISC-архитектуры.

Гарри Килдал (Gary Kildall) из Microcomputer Applications Associates написал операционную систему CP/M для микрокомпьютеров, базирующихся на Intel 8080. 16-разрядная версия CP/M была взята Microsoft за основу при разработке MS-DOS.

Группа бывших сотрудников корпорации Intel образовала фирму Zilog. Им удалось через полтора года сделать удачный 8-разрядный микропроцессор Z-80, широко использовавшийся в первых ПК.

Motorola выпустила 8-разрядный процессор 6800, получивший широкое распространение в индустрии для различных контрольных устройств.

Создан Совет главных конструкторов СМ ЭВМ.

1975

Сотрудниками факультета вычислительной техники Калифорнийского университета в Беркли разработана собственная версия Unix, известная как Unix BSD (Berkeley Software Distribution).

Билл Гейтс (Bill Gates) и Пол Аллен (Paul Allen) основывают фирму Micro-Soft (чуть позже ее название стало писаться без дефиса).

ПК Altair 8800 – чудо техники середины 70-х: 256 байт памяти, процессор – Intel 8080, стоимость – $395. Как непохожа его карта PROM на современный DIMM!

1976

Успешный дебют суперкомпьютера Cray-1.

Стив Возняк (Steve Wozniak) и Стив Джобс (Steve Jobs) заканчивают работу над Apple I.

1977

Apple Computer представляет Apple II, оснащенный TV-тюнером и цветным графическим монитором.



Корпорация DEC объявила о выходе первого 32-разрядного мини-компьютера VAX-11/780.

Билл Гейтс и Пол Аллен подписывают официальные документы о создании компании Microsoft.

1978

Даниэл Бриклин (Daniel Bricklin) создает первую в мире электронную таблицу VisiCalc.

Intel анонсирует процессор 8086, положивший начало семейству 80x86.

1979

Intel выпускает процессор 8088, Motorola объявляет CPU 68000, который стал базовым для компьютеров Macintosh.

1980

Microsoft анонсирует Xenix OS – компактную коммерческую версию Unix для процессоров Intel 8086, Zilog Z8000, Motorola M68000 и Digital Equipment PDP-11.

Seagate Technology анонсирует первый 5-дюймовый винчестер емкостью 5 MB и стоимостью $600.

В Киеве начат выпуск двухпроцессорного комплекса СМ-1410 на базе процессора СМ 4П.

1981

Intel выпустила математический сопроцессор 8087.

IBM разработала свой первый Personal Computer, или сокращенно IBM PC, – модель IBM 5150. Его конфигурация: Intel 8088; 40 KB RAM; CGA-монитор; 5,25-дюймовый флоппи-дисковод; базовая цена – $3000.



По соглашению с IBM компания Microsoft выпустила первую версию операционной системы PC-DOS 1.0 (MS-DOS) для IBM PC.

Джеймс Кларк (James Clark) основал фирму Silicon Graphics.

Компания Osborne Computer представила первый в мире портативный компьютер Osborne 1.

В Microsoft приступили к созданию графического интерфейса для MS-DOS, именуемого Interface Manager. По сути, это было началом Windows.

1982

Intel представила 16-разрядный процессор 80286.

Основана фирма Sun Microsystems.

Microsoft выпускает MS-DOS 1.1 для IBM PC.

Появляется первый клон IBM PC, детище Columbia Data Products получает название MPC.


Cray XMP48. Каждой сверхдержаве нужен свой суперкомпьютер

Hercules Computer Technology производит видеокарту Hercules Graphics Card, поддерживающую монохромную графику в разрешении 720 × 348, начальная цена – $499.

Митч Капор (Mitch Kapor) анонсирует систему Lotus 1-2-3.

В СССР произведены опытные образцы первых персональных ЭВМ «Агат».

1983

IBM выпустила модель PC XT на базе процессора Intel 8088 (128 KB RAM, 10 MB HDD, флоппи-дисковод 360 KB, цена – $4995).

1984

IBM выпустила PC AT (Advanced Technology). Он базировался на процессоре Intel 80286, имел диск емкостью 40 MB и цветной EGA-монитор.

Стив Джобс представил Apple Macintosh.

Том Дженнингс (Tom Jennings) и Джон Мэдил (John Madill) организовали некоммерческую компьютерную сеть FIDO.

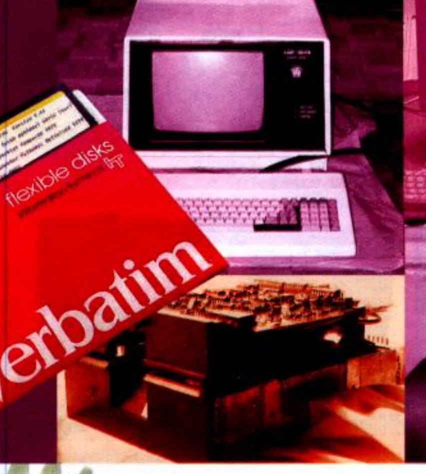
Hewlett-Packard сконструировала лазерный принтер LaserJet с разрешением 300 dpi и скоростью печати 8 ppm по цене $3600.

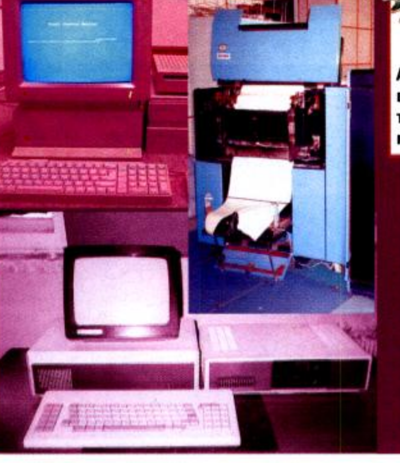
Motorola объявила о выходе процессора 68020.

Microsoft выпускает MS-DOS 3.0.

1985

Успешный дебют 32-разрядного процессора Intel 80386DX. Он содержал 275 тыс. транзисторов, создан по 1,5-микронной технологии, может адресовать 4 GB физической и более 64 TB виртуальной памяти, начальная цена – $299.






Atari XE – модные в то время доспехи «альтернативного» игромана



IBM совместно с Microsoft начинает разработку операционной системы OS/2.

Microsoft представляет свою первую мышь – Microsoft Mouse. В комплект стоимостью $200 входят адаптер и драйверы.

Microsoft выпускает Microsoft Word 1.0 по цене $375 или $475 вместе с Microsoft Mouse.

Маркетолог Роланд Хэнсон (Rowland Hanson) предлагает Биллу Гейтсу переименовать Interface Manager в Windows.

Lotus Development реализовала Lotus 1-2-3 для MS-DOS, программа требовала 256 KB RAM.

Iomega анонсирует устройство для хранения данных под названием Bernoulli Box – прототип Zip и Jazz.



Syquest представляет SyQuest Storage Cartridge – систему для хранения данных.

Philips и Sony разрабатывают CD-ROM как расширение технологии Audio CD.

Apple Computer создала компьютер Lisa – первый ПК с графическим интерфейсом пользователя (Graphical User Interface – GUI).

Стив Джобс организовал фирму NeXT Computer (позже переименованную в NeXT Software), разработавшую и выпускавшую компьютеры NeXT. В 1997 г. она была куплена Apple Computer, а сам Стив Джобс снова возглавил Apple.

С опозданием на два года Microsoft представляет Microsoft Windows 1.0 по цене $100.

1987

Motorola выпустила процессор 68030.

IBM подготовила линейку IBM Personal System/2 (PS/2). В ней была сделана попытка уйти от открытых спецификаций, в частности введена 32-разрядная шина MCA (Micro Channel Architecture). Начало «войны шин», закончившейся полной победой EISA.

IBM представляет монитор (в системе Model 50), способный работать в режиме VGA (Video Graphics Array).

IBM и Microsoft анонсируют Operating System/2 (OS/2) для IBM PS/2.

Apple Computer выпускает Macintosh II и более дешевый Macintosh SE.

Microsoft представляет электронную таблицу Excel – первое значительное приложение для Windows.

В СССР освоен выпуск СМ 1810, СМ 1814, СМ 1820, а также СМ 1700, совместимой с VAX-11.

В Пензе создана макроконвейерная ЭВМ ЕС 1766 (до 256 процессоров). При 64 процессорах она имела производительность до 150 MIPS.

1988

Intel выпустила удешевленную версию процессора 80386DX, названную 80386SX.

Motorola создала 20-мегагерцевый RISC-процессор 88000.

DEC начала разработку 64-разрядного 150-мегагерцевого процессора Alpha.

Cray Research завершила работы над суперкомпьютером Cray Y-MP, его цена составляла 20 млн. долл.

IBM анонсировала семейство мини-компьютеров AS/400.

Spectrum Holobyte представляет Tetris для PC – первую entertainment-программу, произведенную в СССР.

Microsoft и IBM выпускают OS/2 1.1 Standard Edition, кодовое название Trimaran.


Sinclair GL – заветная мечта советского студента конца 80-х

1989

Intel анонсировала CPU i486DX 25 MHz.

Apple Computer производит Macintosh Portable (Motorola 68000 16 MHz, 1 MB RAM, 40 MB HDD, 9,8-дюймовый LCD-монитор с активной матрицей, цена – $6500).

Sun Microsystems объявила о выпуске рабочих станций SPARCstation по цене $9000.

В СССР изготовлена и запущена в опытную эксплуатацию векторно-конвейерная суперЭВМ «Электроника ССБИС». Производительность в однопроцессорном варианте – 250 MFLOPS (Mega Floating-Point Operations Per Second).

1990

Motorola анонсирует 32-разрядный процессор 68040 25 MHz.

IBM подготовила новую линейку RISC-станций – RS/6000.

Apple Computer представляет Macintosh Classic.


«Искра 1030-11», из которой так и не возгорелось пламя советского персонального компьютинга

Корпорация Microsoft выпустила MS Windows 3.0.

IBM представляет системы IBM PS/1.

Конец сотрудничества IBM и Microsoft при работе над операционными системами.

В СССР вводится в эксплуатацию векторно-конвейерная суперЭВМ «Эльбрус 3.1». Производительность в однопроцессорном варианте – 400 MFLOPS.

1991

Intel выпускает удешевленную модель процессора i486DX – i486SX.

AMD объявляет о выходе процессора Am386DX – первого клона Intel386DX с частотами 20–40 MHz.

Студентом факультета вычислительной техники Хельсинского университета Линусом Торвальдсом (Linus Torvalds) создана ОС Linux – Unix-система для PC.

С двухгодичным опозданием Apple Computer представляет систему Mac OS 7.0.

Microsoft выпускает MS-DOS 5.0, в которой добавлены полноэкранный текстовый редактор, утилиты undelete, unformat и др.

1992

Intel представляет процессор i486DX2, производительность – 41 MIPS, цена $550.

IBM выпускает OS/2 2.0.

На COMDEX Microsoft демонстрирует Windows 3.1.

Intel представляет спецификации для локальной шины PCI (Peripheral Component Interconnect).

IBM и Motorola создают CPU PowerPC 601.

1993

National Center for Supercomputing Applications (NCSA) выпускает Web-броузер Mosaic v1.0. Начинается бурный рост популярности Internet и World Wide Web.

Intel представляет CPU Pentium 60 MHz (он использует 64-разрядную внешнюю шину данных, способен адресовать напрямую 4 GB памяти, состоит из 3,1 млн. транзисторов, создан по 0,8-микронной технологии, производительность – 100 MIPS, цена – $878).

В продажу поступает Windows for Workgroups 3.11.

Самый громкий анонс в истории Apple Computer: Macintosh Color Classic, Macintosh LC III, Macintosh Centris 610 и 650, Macintosh Quadra 800 и PowerBook 165c.

На COMDEX Microsoft представляет Windows NT 3.1.

Антимонопольный комитет США возбуждает дело против Microsoft.

1994

Компания Mosaic Communications представляет Web-броузер Netscape Navigator 1.0.

Apple Computer выпускает Power Macintosh 6100/60 MHz по цене $2209.

Intel анонсирует IntelDX4.

IBM представляет OS/2 Warp 3.

Iomega производит накопитель Zip и дискеты к нему, позволяющие сохранять от 25 до 100 MB данных.



VPL Eyephones – один из первых шлемов виртуальной реальности

1995

Intel анонсирует Pentium Pro с частотами 150, 180 и 200 MHz по цене от $974 до $1682.

Microsoft выпускает Windows 95, почти одновременно с ней появляется и Microsoft Office 95, а осенью, с выходом Internet Explorer, начинается «война броузеров».

IBM представляет PC DOS 7 с интегрированной возможностью компрессии данных от компании Stac Electronics (утилита Stacker).

Американский судья Окружного суда Томас Джексон (Thomas Jackson) одобряет «декрет согласия» между Microsoft и Министерством юстиции США. Декрет будет управлять методами лицензирования Microsoft Windows в течение следующих 6,5 лет.

1996

Intel производит процессор Pentium 200 MHz.

Microsoft анонсирует Windows NT 4.0 и чуть позже – Windows CE (кодовое имя Pegasus).

Corel выпускает WordPerfect, Quattro Pro и комплект приложений PerfectOffice, купленный у Novell.

IBM разработала OS/2 Warp 4.

Сразу пять компаний представляют собственные модели приводов CD-RW.

Cyrix анонсирует сравнительно дешевый процессор Media GX 133 MHz, интегрирующий в одном чипе SVGA-, DRAM- и PCI- контроллеры.

1997

Intel выпускает процессоры Pentium MMX (166–200 MHz, 32 KB кэш L1, 4,5 млн. транзисторов, цена – $550), чуть позже – Pentium II.

Компания Sun Microsystems представляет спецификации Java.

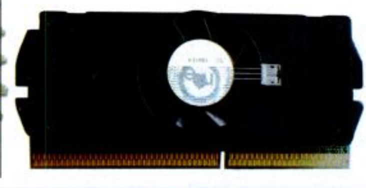
Microsoft объявляет о выходе Microsoft Office 97.

Появился Microsoft Internet Explorer 4.0.

Advanced Micro Devices представляет процессор K6 (8,8 млн транзисторов, MMX, 32 KB кэш L1, 0,35-микронная технология, базируется на NexGen Nx686, цена 166-мегагерцевого – $244).

1998

Intel представляет Pentium II 333 MHz с частотой системной шины 66 MHz, чуть позже появляются процессоры Pentium II 350 и 400 MHz на системной шине 100 MHz. Они содержат 7,5 млн. транзисторов. Производительность модели 400 MHz – 832 MIPS. Почти одновременно с ними Intel анонсирует Celeron 266 MHz, окончательно формируется рынок домашних ПК .





Palm V: карманный компьютер или личный секретарь?

Дебютирует Microsoft Windows 98.

Сделка века: Compaq Computer покупает Digital Equipment за 9,6 млн. долл.

Стив Джобс представляет Apple Computer iMac .

Motorola анонсирует процессор G4 (технология AltiVec позволяет выполнять до 16 вычислений одновременно).

1999

На Web-сайте Microsoft становится доступной бесплатная версия Internet Explorer 5.0.

Поступает в продажу Microsoft Office 2000.

Microsoft выпускает Outlook Express 5.0 для Macintosh.

Американский окружной судья Томас Джексон обнародовал результаты своих исследований и признал, что Microsoft имеет монопольную власть в области ОС для ПК, а это вредит американским потребителям.

AMB представляет Athlon 650 MHz.

Intel анонсирует Pentium III 550 MHz стоимостью $669.



Интерес к ОС, предложенной Линусом Торвальдсом, постоянно растет

Intel объявляет официальное имя своего первого 64-разрядного процессора – Itanium.

Стив Джобс анонсирует портативный компьютер iBook (300 MHz G3, 32 MB RAM, 12,1" TFT LCD-монитор, цена – $1599), а также PowerMac G4 (400 MHz PowerPC G4, 64 MB RAM, 10 GB HDD, цена – $1599) и операционную систему Mac OS 9.0.

IBM выпустила винчестер IBM Ultrastar 73,4 GB – самый большой на то время HDD в мире.

2000

Официальное представление Microsoft Windows 2000.

AMD производит процессоры Duron (кодовое название Spitfire) 700 MHz, а позже – Athlon 1,1 GHz.

Intel представляет 32-разрядный процессор Pentium 4 (кодовое имя Willamette), работающий на частоте 1,5 GHz. Впервые в x86-м семействе появился CPU, изначально спроектированный в расчете на быстродействие в определенных классах задач.

Microsoft выпускает Office 2000 Service Release 1, в котором исправлено более 300 багов.

Microsoft производит карманный компьютер Pocket PC.

Microsoft распространяет 64-разрядную версию pre-beta Windows 2000.

Apple Computer представляет PowerMac G4 Cube.

Seagate выпускает винчестер емкостью 180 GB, цена – $2195.

Кибератлетика – спорт XXI века

Александр Птица



Citius, Altius, Fortius – быстрее, выше, сильнее. Эти три слова сплошь и рядом встречаются в репортажах со стадионов, бассейнов, гимнастических залов – словом, отовсюду, где представители рода человеческого спорят за первенство в традиционных видах спорта. Известно, что профессиональный спорт крепко-накрепко повязан с рекламой, спонсорством, т. е. с большими деньгами. Конец тысячелетия породил совершенно новый вид спорта, в котором уже появились свои профессионалы. Некоторые называют его «кибератлетикой».

SETUP

Истоки и предпосылки

Стремление утвердить свое «Я», оказаться лучше других, стать победителем, лауреатом, чемпионом – вполне естественное желание любого нормального человека. Одни получают Нобелевские премии за неоценимый вклад в развитие науки, другие выигрывают олимпийское золото, третьим присуждают «Оскаров» и «Грэмми» за достижения в сфере искусства и шоу-бизнеса.

А если накачанными бицепсами Господь Бог обделил или прыгучестью не наградил, а честолюбия «выше крыши»? В связи с этим приходят в голову слова из суперпопулярной «Матрицы». Помните, что Морфеус говорил Нео: «Ты думаешь, мои скорость и сила здесь как-то связаны с объемом мускулов?». Вот оно! Персонажем, показывающим чудеса силы, ловкости, меткости на виртуальных аренах компьютерных игр, может управлять даже самый хиленький очкарик. И что бы там ни говорили общественные деятели о насилии в компьютерных играх, зарабатывая себе на этом политические дивиденды, лавину, тронувшуюся в 90-е, уже не остановить. С каждым годом все больше и больше народу видит в компьютерном гейминге не только чистую «развлекаловку», но и серьезную профессиональную деятельность, способную принести доход.

В далекие уже времена «двушек» и EGA-мониторов, когда «наикрутейшие гамезы» спокойно помещались на одну дискетку, игра сводилась к соревнованию с компьютерным противником, выполняющим только то, чему его научили программисты-разработчики, так что ни о каких «очных» соревнованиях не могло быть и речи. Конечно, попадались изредка экземпляры игрушек, позволявшие сразиться с друзьями в режиме «разделенного экрана» (split screen) или «горячего стула» (hot seat), но, согласитесь, тех ощущений, которые испытываешь при игре в реальном времени по сети (локальной или глобальной), тогда и близко не было.

Тем не менее технологии уже могли обеспечить виртуальные баталии между живыми игроками. Должен был появиться революционный продукт...

И Он пришел. Не зря его окрестили Doom (согласно словарю Lingvo – рок, судьба, фатум). Нет, это еще был не Мессия, скорее Иоанн Предтеча, но ажиотаж достиг таких масштабов, что большинство СМИ общего профиля, почти не освещавших вопросы компьютерных развлечений, не прошли мимо и наперебой потчевали читателей историями о том, какие нагрузки выдерживали корпоративные сети компаний, когда их сотрудники после (или во время) напряженного рабочего дня садились чуток поDOOMать.

В середине 1995 г. произошло знаменательное событие. В Сиэтле (штат Вашингтон) в честь открытия игрового подразделения компании Microsoft был организован турнир с громким названием Judgement Day (День Страшного Суда). Знаете, кто стал его победителем? Тогда никому еще не известный 18-летний Деннис Фонг (Dennis Fong), имя которого сегодня знакомо всему геймерскому (и не только) миру.

Doom, конечно, сыграл свою, как нынче модно говорить, «судьбоносную» роль в развитии многопользовательских игр, но реальное рождение профессионального гейминга связано в первую очередь с другой легендой – ее имя Quake, а год рождения – 1996.

CREATE SERVER

Рождение профессионального киберспорта

«Кваке» просто на роду было написано выступить с лозунгом «Игроки всех стран, соединяйтесь!» (в прямом и переносном смысле). Как грибы стали расти так называемые dedicated Quake-серверы, вокруг которых формировались группы игроков, впоследствии получившие название «кланов».

Аппетит приходил во время еды. Внутриклановые баталии сменились межклановыми разборками. Создавшая Quake компания id Software быстренько «просекла эту фишку», и при ее активном содействии Уилл Брайант (Will Bryant) организовал Quake Clanring (Кольцо Quake-кланов). Именно благодаря стараниям активистов «Кольца» состоялся первый онлайновый командный турнир по Quake, названный просто T1. Его победителями были провозглашены ребята из клана Impulse 9.

Для удачи в онлайновых схватках очень большое значение имеют технические условия, например «ping» (см. геймерский словарь – «Домашний ПК», № 1–2, 2000). Посему участники второго турнира (T2) были разделены на две группы: hi-ping и low-ping. Самый большой резонанс вызвало выступление одного игрока, который не только привел свой клан к победе, но и запомнился эффектными «сольными выступлениями» на виртуальных аренах сражений. И снова я должен упомянуть то же имя – Деннис Фонг (он же Thresh).



Деннис «Thresh» Фонг

Никакая идея не овладеет массами, пока эти самые массы не убедятся, что успех, слава и все сопутствующие им прелести вполне могут быть доступными любому. Сказка о Золушке «рулит форевер», опираясь при этом на институт звезд. Не важно, спорт ли, музыка ли, кино ли... Без идолов, кумиров, звезд – ну никак нельзя. Публика не любит абстракций, ей подавай конкретных личностей, которым поклоняются, как богам.

Богов иногда создают, но бывает, они являются сами. Первая и самая знаменитая звезда профессионального гейминга «зажглась» в июне 1997 г. на выставке E3. Содружество кланов Clanring и известный игровой онлайновый сервис Mplayer.com проводили тогда чемпионат Red Annihilation, вошедший в историю под названием «Турнир Феррари», ибо главный приз за победу в нем, установленный одним из легендарных id-овцев Джоном Кармаком, представлял собой не что иное, как его собственный красный Ferrari 328GTS.

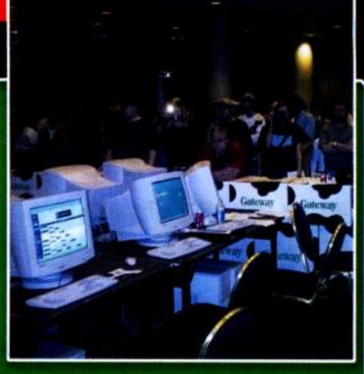
Никто не сомневался в том, что победитель непременно будет обласкан поклонниками, прессой и мгновенно станет всеобщим любимчиком. Но действительность превзошла все ожидания – на Феррари уехал наш старый знакомый Деннис Фонг, оказавшийся очень контактным, обаятельным и, что самое главное, умным и предприимчивым парнем.

Обладая таким несомненным достоинством, как хорошо подвешенный язык, Деннис буквально «обаял» интервьюеров, и беседами

Стиви «KillCreek» Кейс

Корнелия «Cornelio» Такач

Техника готова к бою



с ним запестрело множество совершенно разнородных изданий – от «Плейбоя» и «Роллинг Стоун» до «Лос-Анджелес Таймс» и «Уолл Стрит Джорнал». И, кроме того, Трэш был первым, кто привлек к себе пристальное внимание спонсоров, причем не каких-то третьеразрядных компаний, а самих Microsoft и находившейся тогда на взлете Diamond Multimedia.

Итак, революционная ситуация не просто назрела, а готова была взорваться. Все необходимые атрибуты и предпосылки имелись в наличии – игроки, болельщики, потенциальные инвесторы. Дело оставалось за «совсем малым» – требовалось организующее начало.

LOADING...

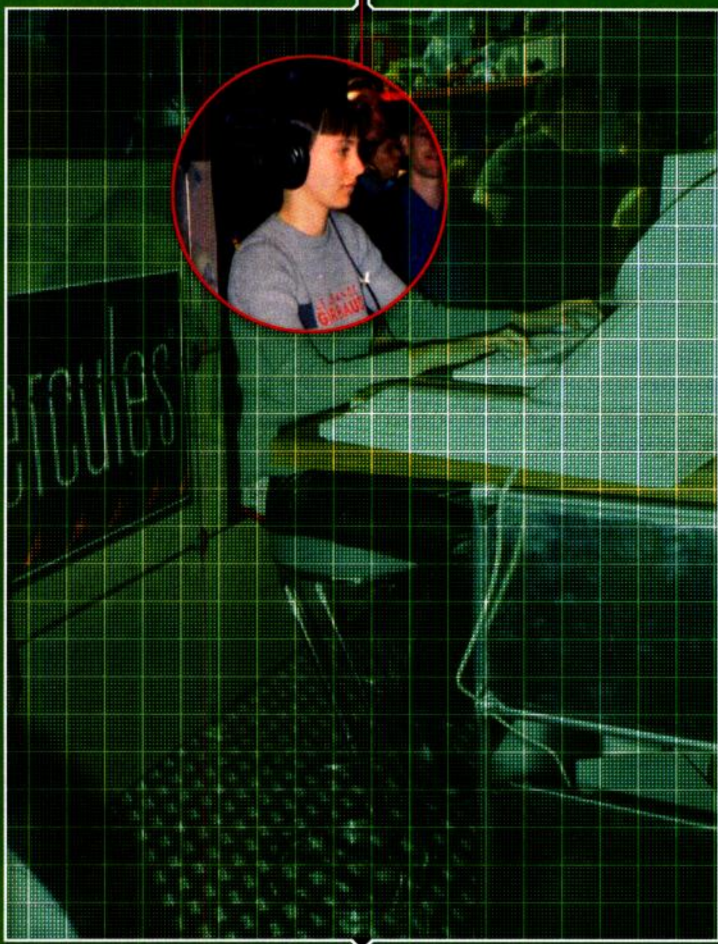
ИГРА НАЧИНАЕТСЯ

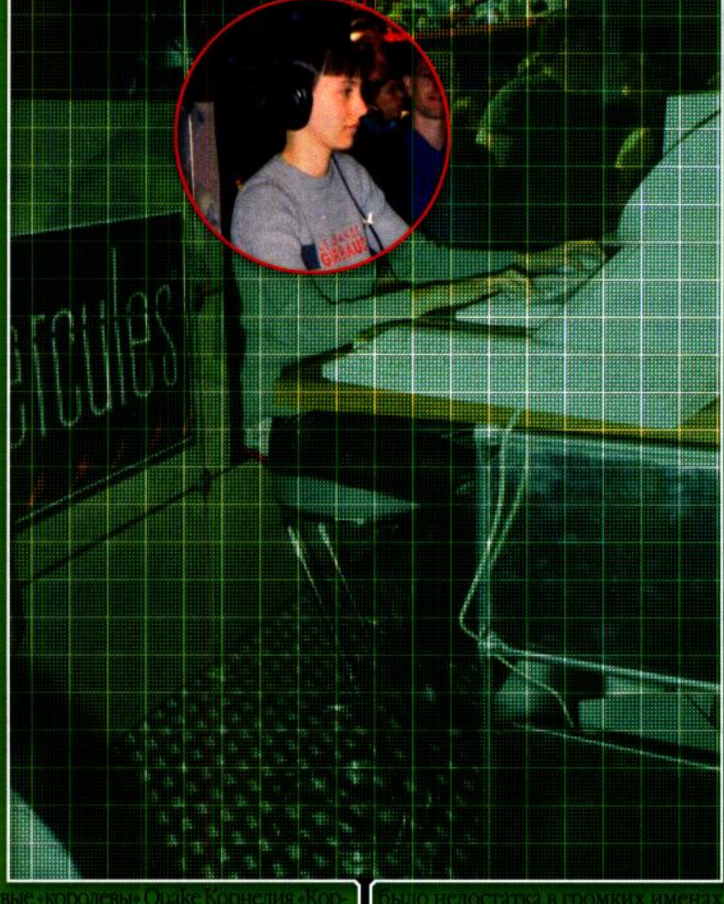
И когда занавес «новой эры профессионального гейминга» начал потихоньку раздвигаться, на сцену вышел бизнесмен из Техаса Энджел Муньос (Angel Munoz). Нельзя сказать, что он был совершенно чуждым для компьютерных игр элементом (интервью с ним читайте в этом номере «Домашнего ПК»). Основанный им игровой Web-сайт Adrenaline Vault уже успел заслужить признание читателей. Но одно дело – СМИ, пускай и электронные, а другое – организация «живых» турниров.

Сам Муньос позже признавался, что именно «Турнир Красного Феррари», aka Red Annihilation, был последней каплей, переполнившей «сосуд его раздумий», и после него он начал действовать очень быстро. В результате родилась сначала концепция Профессиональной лиги кибератлетов (термин «кибератлетика» придумал именно Муньос), а затем и сама ныне знаменитая CPL (Cyberathlete Professional League).

С самого начала Муньос сделал ставку не на онлайновые чемпионаты, а на «живые» мероприятия с играми по локальной сети, и в ноябре 1997 г. турнир с так много говорящим любому квейкеру названием FRAG был проведен в родном городе Муньоса Далласе (штат Техас). Его победитель, а значит, первый Quake-чемпион по версии CPL, Том «Голлум» Доусон получил за победу одну тысячу «американских денег».

Горячая латиноамериканская кровь нашего «бизнесмена от игр» не позволила ему оставить без внимания представительниц прекрасного пола, а первые «королевы» Quake Корнелия «Корнелия» Такач и Стиви «Килкрик» Кейс и по сей день сохраняют верность Профессиональной лиге кибератлетов.





Примерно в то же время, когда Муньос строил глобальные планы сбора профессиональных геймеров под знамена CPL, другой «латино» Джо Перез (Joe Perez) при мощной поддержке таких IT-гигантов, как AMD, AT&T, Logitech и U.S. Robotics, основал еще одно объединение с похожим названием – PGL (Professional Gamers League – Лига профессиональных геймеров). Среди лиц, имевших непосредственное отношение к этой лиге, также не было недостатка в громких именах. Взять хотя бы легендарного Нолана Бушнелла (Nolan Bushnell) – создателя одной из самых первых компьютерных игр Pong и экс-владельца культовой в свое время Atari.

Но увы, конкуренция на равных продолжалась недолго, и в конце концов PGL была продана Internet-компании GX Media, владельцем которой является все тот же вездесущий Трэш. Сейчас PGL временно приостановила свою деятельность.

THE GAME IS NOT OVER

ВСЕ ЕЩЕ ВПЕРЕДИ

Зато CPL чувствует себя «на коне» – турнир за турниром, чемпионат за чемпионатом. Раздвигаются жанровые и возрастные рамки. Так, в ноябре нынешнего года под эгидой CPL прошел рекордный по объему призового фонда (300 тыс. долл.) турнир по Midtown Madness 2, причем участники были разбиты на четыре возрастные категории (начиная с 9 лет).

Но ведь не CPL-м единым жив киберспорт. Обозреватели всех стран мира взахлеб обсуждают «корейский феномен» и успехи тамошнего объединения Battle Top и его World Cyber Games.

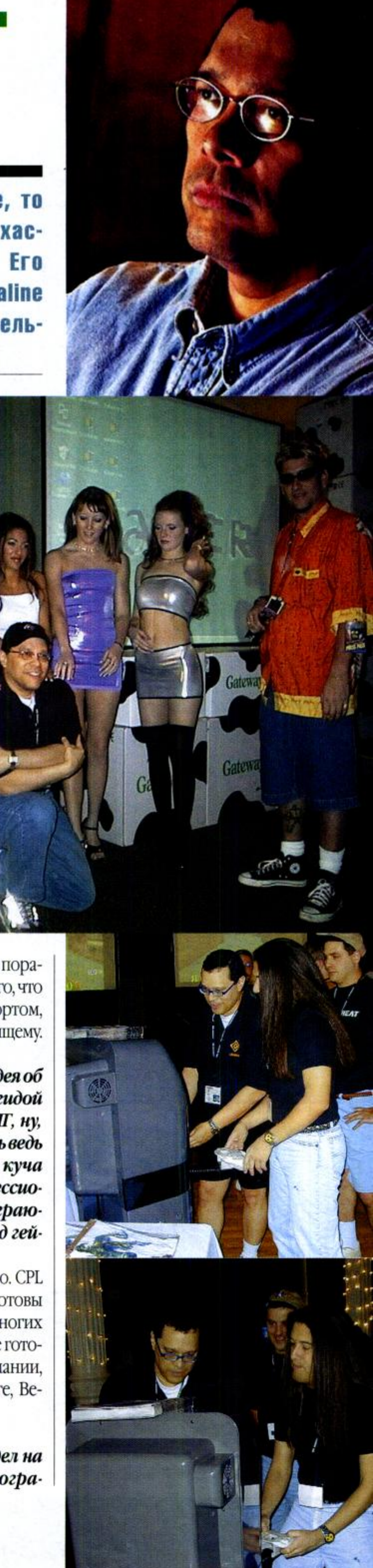
Лига электронных геймеров Twin Galaxies запланировала до конца этого года целую серию турниров по множеству популярных игр, среди которых даже такая «свежатинка», как Sacrifice, Delta Force Land Warrior, Red Alert 2.

Словом, событий на профи-сцене происходит очень много, и их освещение вполне заслуживает отдельной статьи. ■

Кибератлетика в лицах: массовик-затейник

Александр Птица

Если вы уже читали предыдущий материал о профессиональном гейминге, то наверняка запомнили имя Энджела Муньоса. Вклад этого энергичного техасского джентльмена в популяризацию кибератлетики поистине неоценим. Его детище – CPL – стало настоящим лидером среди профи-лиг, а Web-сайт Adrenaline Vault прочно прописался в «фаворитах» у многих геймеров. Несмотря на предельную занятость, г-н Муньос выкроил время, чтобы ответить на наши вопросы.



Представьтесь, пожалуйста, и поведайте нам, чем Вы занимались до основания CPL?

Я член организации Mensa 10-го уровня, потомок испанских грандов, спасатель, глубоководный ныряльщик, обладатель черного пояса в карате, выпускник Гарварда и художник по татуировкам. Все это было и ко мне сегодняшнему уже не имеет никакого отношения. Сейчас Энджел Муньос является основателем и президентом Профессиональной Лиги Кибератлетов (CPL), руководителем компании NewWorld.com и основателем Web-сайта Adrenaline Vault. И к тому же этот господин владеет инвестиционной фирмой, которая занимается высокими технологиями.

Откуда, по Вашей версии, взялись термины «кибератлетика» и «кибератлет»?

Да я их сам придумал в 1997 году, чтобы передать свое видение новой «породы» спортсменов, не ограниченных рамками законов природы и осваивающих новые арены виртуальных состязаний в компьютерных играх.

Что общего, по-вашему, у кибератлетики и традиционного спорта, и в чем Вы видите разницу?

Общность, в основном, касается психологии. Физические данные в кибератлетике не столь важны. Здесь играют роль такие параметры, как скорость реакции, концентрация внимания, способность продумывать и реализовывать стратегические планы и т. п.

А какие психофизиологические факторы наиболее важны для того, чтоб преуспеть в кибератлетике?

Несколько лет наблюдая за игрой «отцов» на наших мероприятиях, я пришел к выводу, что самыми важными качествами для настоящего турнирного игрока являются способность концентрироваться и высокий уровень мастерства.

Кстати, какие обязанности «висят» на Вас как на «начальнике» NewWorld.com, CPL и Adrenaline Vault?

Прежде всего я должен уметь заглянуть в будущее, предсказать появление тех или иных тенденций еще до того, как они заявят о себе «в полный рост», и отсюда очертить дальнейшую направленность наших действий. Иногда я даже ощущаю себя каким-то оракулом и держу хрустальный шар на своем письменном столе. Этот атрибут магов и волшебников служит мне для постоянного напоминания о том, что именно я – лидер нашей компании и должен всегда принимать решения на основании прогнозов относительно будущего.

Несколько слов о рождении, истории и будущем CPL?

Несколько, так несколько: дата рождения – 26 июня 1997 г., история – три года непрекращающегося роста, будущее – CPL как безусловный лидер среди лиг игроков во всемирном масштабе.

Какой из турниров, организованных CPL, Вы сами считаете наиболее удачным?

А такого еще не было. Прогресс во всем – вот закон жизни CPL.

Ваше видение будущего, которое ожидает профессиональный компьютерный спорт и кибератлетов.

Тот момент, когда профессиональных геймеров начнут ценить не только за выигранные доллары или призы, но и за их поведение в момент блестящей победы или досадного поражения, будет для меня знаком того, что кибератлетика становится спортом, эволюционирующим по-настоящему.

Как Вам понравилась бы идея об организации турнира под эгидой CPL в какой-то из стран СНГ, ну, хотя бы у нас в Украине? Здесь ведь тоже имеется в наличии куча квалифицированных профессиональных кибератлетов, играющих не хуже западных звезд гейминга.

О, это было бы очень классно. CPL открыта для контактов, и мы готовы сотрудничать с ребятами из многих стран. В настоящий момент уже готовятся наши мероприятия в Германии, Австралии, Сингапуре, Гонконге, Великобритании и Канаде.

Примерно год назад я видел на каком-то из сайтов фотогра-

фии, где Вы были изображены вместе с Джоном Ромеро, с увлечением играющими в Ready 2 Rumble на Dreamcast. Интересно, кто тогда победил?

Да, это случилось в Нью-Йорке во время турнира Ground ZERO. Битва была нешуточная. Кто выиграл, я не помню, но хохотали мы до истерики. За этим историческим матчем несколько человек наблюдали, может быть, они могут сказать, кто же стал победителем.

Должен заметить, что Вашим организаторским способностям можно только позавидовать. А вот чисто игровой опыт сражений с ведущими геймерами-профессионалами типа Треша или Корнелии у Вас имеется?



Ха! Если я выйду на виртуальную игровую арену, то любой профи просто будет подметать моим персонажем пол аки веником. Видите ли, в практическом смысле игрок я никакой, чистейшей воды любитель. Однажды я осмелился потягаться с парнем по имени Rix в Q3 и был порван в кровавые клочья. До сих пор не могу забыть этот ужас.

Есть такая экс-звезда кибератлетики Стиви Кейс, известная под ником KillCreek и знаменитая не только своими победами в кваковских баталиях, но и интервью в «Плейбое», иллюстрированном весьма пикантными фотографиями, а также своим самым непосредственным отношением к Ion Storm, проекту Daikatana и лично Джону Ромеро. Что Вы можете нам рассказать о ее нынешних занятиях?

А ничего нового. Она по-прежнему «дизайнит» уровни в компании Ion Storm и, кроме того, принимает активнейшее участие в работе Совета (Advisory Board) нашей лиги.

Как Вам удается находить «толстых» спонсоров для Ваших мероприятий? И заодно еще один вопрос. Какой из турниров, проведенных или планируемых CPL на ближайшее будущее, имел наибольший призовой фонд?

Я бы сказал, что, скорее, спонсоры находят нас, а не мы их. Чаще всего это происходит по рекомендациям тех, кто с нами уже имел дело. Самый солидный призовой фонд «налом» ожидается в нашем декабрьском мероприятии, где на чемпионат по Quake III выделено 100 тыс. долл., победителям в Counter-Strike достанется 15 тыс., ну а представительницы «слабого пола» поборются за 7 тыс. в All-Female Quake III Tournament. Что касается самого крупного комбинированного призового фонда (призы + деньги), то здесь очень сильно «раскошелилась» известная компания Gateway, установившая общую сумму призового фонда для грядущего Midtown Madness 2 Tournament в размере 300 тыс. долл.

Каким игровым Web-ресурсам Вы отдаете предпочтение. Представьте, пожалуйста, Ваш персональный хит-парад, ну, скажем, TOP-5.

Наконец, кто-то сподобился задать мне этот вопрос. :-) . Естественно, будучи основателем *www.avault.com*, я не могу включать свое детище в список, так как у меня к нему особое отношение. А пятерка моих любимых игровых ресурсов выглядит так:

5. Cached.net *(www.cached.net)*
4. The Challenge Network *(www.challenge-world.com)*
3. Blue's News *(www.bluesnews.com)*
2. Stomped *(www.stomped.com)*
1. ShugaShack *(www.shugashack.com)*

Многие преданные PC-геймеры считают игровые консоли «недокомпьютерами» и смотрят на них свысока. Что Вы скажете на сей счет? Играли ли Вы в уже вышедшие Quake III Arena на Dreamcast и Unreal Tournament на Playstation 2. Если да, то поделитесь впечатлениями.

Лично у меня пока нет телевизионной игровой приставки, но я планирую купить ее для своих детей. Скорее всего, это будет Dreamcast. Думаю, что несмотря на весь шум вокруг Sony Playstation 2, на сегодня Dreamcast все-таки лучшая консоль, и, что самое главное, у нее нет конкурентов по соотношению цена/качество.

Огромное спасибо за то, что Вы сумели выкроить из напряженнейшего рабочего графика несколько минут и ответить на наши вопросы. Надеемся, что скоро CPL придет и в Украину. ■

Домашний ПК 12/2000

Клубные игры

Вадим Аристов

В последнее время многопользовательские игры, а вместе с ними и игровые клубы, как наилучшее место для сетевых сражений, переживают настоящий бум. Естественно, мы не могли обойти стороной эту тему, тем более что она как нельзя лучше ложится в подборку статей о киберспорте.

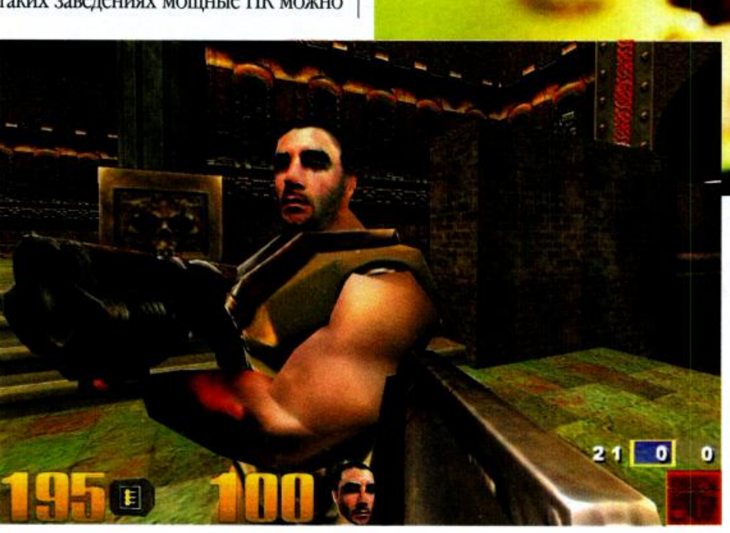
Напомним, в свое время мы уже писали об игровых клубах (см. «Домашний ПК», № 4, 1999). Тогда вниманию читателя был представлен путеводитель по геймерским «злачным местам». Сейчас же ограничимся, так сказать, теорией.

Клубов стало действительно много, так что можно (и нужно!) выбирать, в чем мы вам и поможем. Клубы бывают небольшие (компьютеров на 10–15) – во дворах и на «окраинах цивилизации» – и огромные игровые центры с парком на 40–60 машин, причем в последнее время все более популярными становятся именно заведения первого типа. В любом случае количество компьютеров (и, соответственно, размеры клуба) вовсе не свидетельствует о качестве обслуживания. Просто это разные ниши, призванные удовлетворять разные запросы.

Вовсе не факт, что мелкие клубы оснащены слабой техникой. Зачастую все наоборот: поскольку им проще реагировать на последние писки моды, они быстрее обновляются, обеспечивая новинками все машины, а не выборочные VIP-компьютеры, как это происходит в игровых центрах – в таких заведениях мощные ПК можно найти, только если они недавно открылись, «ветеранам» же в силу их тяжеловесности и неповоротливости остается лишь мечтать об апгрейде.

Тем не менее вполне нормальный на сегодняшний день игровой компьютер (Celeron 500, 64 MB памяти, Riva TNT2 Pro или Voodoo3 3000, монитор 17") может стоять как в небольшом, так и в огромном игровом клубе, все зависит от занимаемой ценовой ниши и политики руководства.

Другое дело – сеть. Отличия локальных сетей между собой вряд ли будут интересны игрокам, но вот разницу в способе подключения к Internet они почувствуют сразу же. Если крупным гейм-клубам целесообразно использовать выделенную линию или даже поставить «тарелку» спутникового доступа, то для маленького игрового клуба подобная роскошь не по карману, а потому мечтать о чем-то большем, нежели доступ dial-up, не приходится. Этот факт в глазах опытных геймеров может выглядеть весьма ощутимым преимуществом крупных заведений, поскольку появляется возможность играть через Internet.



Есть еще одна особенность, присущая в основном только крупным, не ограниченным в машинных ресурсах клубам, – наличие выделенных под определенные игры серверов, что позволяет сделать сражения более комфортными.

Кроме технического оснащения, существенное значение для игрока имеет размер клуба. Небольшое заведение подкупает спокойной обстановкой, где каждый занимается своим делом и все способствует вдумчивой игре в одиночном режиме или работе с офисными программами. В маленький клуб можно прийти компанией и, заняв все компьютеры, «вытеснить» посторонних, что невозможно в большом заведении. В крупные игровые центры также приходят как толпой единомышленников, так и в одиночку – соперник по любимой игре наверняка найдется. В подобных местах особенно интересно участвовать в командных «баталиях», например Counter-Strike.

А теперь пора перейти к самому щекотливому вопросу – к деньгам. На сегодняшний день 1 час игры в компьютерном клубе вам обойдется от 1,5 до 5 грн (напомним, цена вовсе не говорит об уровне техники), 1 час Internet – от 3 до 6 грн. Вышесказанное относится исключительно к клубам, цены в Internet-кафе и подобных им заведениях могут достигать отметки 12 грн в час. Есть более экономный вариант – посещение клуба ночью, но это уже для настоящих маньяков. Для них ночь удовольствия (обычно с 23.00 до 8.00) обойдется в скромные 8–10 грн за игры и 10–20 – за Сеть.

Давайте на миг остановимся и разберемся с пришедшей на ум (пусть даже немного крамольной для нашего издания) мыслью – способен ли клубный ПК заменить домашний? Попробуем оценить, сколько человеку нужно компьютерного времени для полноценной жизни и сколько это будет стоить в клубе. На наш взгляд, если у пользователя нет личного ПК ни дома, ни на работе, то для средней 5-дневной рабочей недели ему должно хватить 3 часов игр, 2 часов работы с офисными приложениями и 2 часов Internet. Остается два выходных, один из которых можно отвести на ночь с Сетью, один – на закономер-





ное отсыпание. Итого: 26 грн в неделю, в год (без перерывов на обед, выходных и каникул) – около $220. А теперь прикинем: меньше чем за $600–700 подобный компьютер вы вряд ли купите, а во сколько еще обойдутся Internet и телефон (в случае повременной оплаты)?.. Так чем не альтернатива срочной покупке ПК?

Хорошо, допустим, вы уже купили себе личный компьютер. Но прогресс не стоит на месте, и каждый год придется тратить $150–200 на его модернизацию. Давайте подсчитаем, во сколько нам обойдутся посещения клуба при условии наличия домашнего ПК. Положим, в Internet можно выходить из дому, все офисные потребности решаются там же – остается лишь жажда самых свежих игр. По идее, одной субботней ночи и двух раз по 2 часа в неделю должно хватить. Таким образом, недельный бюджет – 12 грн, годовой – $100. Налицо заметная экономия по сравнению с апгрейдом (и это, не учитывая расходов на электроэнергию и приобретение новых игр).

Однако, помимо явной материальной выгоды, такой подход имеет и скрытые негативные стороны. Никакой клубный ПК не заменит вам домашнего, а лишь скрасит ожидание отсроченной покупки. Все же домашний компьютер – это домашний компьютер, то есть вы развлекаетесь дома, а не мотаетесь по различным, пусть даже очень хорошим, компьютерным «забегаловкам». Другое дело, если, кроме сетевых сражений в те же Quake III Arena или Counter-Strike, вас ничего не интересует – тогда действительно целесообразность покупки домашнего ПК находится под вопросом.

Попытаемся представить возможные пути развития игровых клубов (особенно больших игровых центров). Наиболее вероятным нам кажется постепенное превращение современных компьютерных залов в универсальные развлекательные центры, где и за компьютером можно посидеть, и фильм на широком экране посмотреть, и перекусить в перерыве. Современные клубы позволяют людям общаться по интересам, и для того чтобы это общение состоялось, заведение готово предлагать все новые и новые услуги. Так, при клубах появляются разного рода комнаты отдыха, барные стойки. Если прогресс и дальше будет идти подобными темпами, то и до кинозалов уже рукой подать. Об этом также говорит стремление утвердить «фирменные» традиции: регулярные соревнования, ночные призы («каждому победителю – пиво»), иногда вводят даже систему игровых ставок (на себя или товарища) – с целью поднятия азарта.

Украинские игровые клубы уже вышли из младенческого возраста. В борьбе за клиента они делают все для превращения компьютерных игр из однообразной забавы в полноценный разносторонний отдых. В выигрыше же оказываются все, и их завсегдатаи в первую очередь. ■

ДЕКАБРЬ

Декабрь 2000 года – месяц необычный: последний месяц уходящего столетия и тысячелетия. Конечно, охватить в небольшом Internet-календаре все интересные события за тысячу лет нам не удастся, но мы намерены продолжать публикацию подобных материалов и в наступающем году, так что ждите следующих выпусков.

1 ДЕКАБРЯ 1998

Подписан в печать первый номер журнала «Домашний ПК».

www.itc.kiev.ua/dpk/1998/dpk1.phtml



2 ДЕКАБРЯ 1805

Аустерлицкое сражение, известное также как Битва трех императоров, – первое столкновение в Третьей коалиционной войне и первая из великих побед Наполеона. 68 тыс. наполеоновских солдат одержали сокрушительную победу над 90 тыс. русско-австрийских войск под номинальным командованием генерала М. И. Кутузова (фактически командовал император Александр I).

austerlitz.napoleonicwars.com



6 ДЕКАБРЯ 1768

В Эдинбурге (Шотландия) начата публикация 1-го издания «Britannica» – крупнейшей англоязычной энциклопедии. Три тома первой редакции содержали 2391 страницу. Последнее, 15-е, издание «Britannica» состоит из 32 томов. С недавнего времени это хранилище знаний доступно и в Internet.

www.britannica.com

САЙТ НОМЕРА

7 ДЕКАБРЯ 1941

Нападение японской авиации на военно-морскую базу Перл-Харбор на Гавайях. На следующий день, 8 декабря, США и Великобритания объявили войну Японии.





www.execpc.com/~dschaaf/
www.hawaii.navy.mil.
metalab.unc.edu/pha/pha/

8 ДЕКАБРЯ 1943

Родился Джим (Джеймс Дуглас) Моррисон – лидер группы Doors и легенда мировой рок-музыки. Кумир поколения 60-х погиб, как и многие рок-музыканты того времени, от передозировки наркотиков.

www.thedoors.com
www.mojorisin.ne

13 ДЕКАБРЯ 1577

Эскадра из пяти небольших судов под командованием пирата Фрэнсиса Дрейка покинула гавань Плимута. Началось второе кругосветное путешествие. В сентябре 1580 г. флагман «Золотая лань» вернулся в Плимут. Королева Елизавета лично взошла на борт судна и произвела в рыцарское звание фермерского сына Фрэнсиса Дрейка.

www.stemnet.nf.ca/CITE/exdrake.htm
www.springfield.k12.il.us/schools/springfield/eliz/SirFrancisDrake.html

14 ДЕКАБРЯ 1503

Родился Мишель Нотрдам, более известный как Нострадамус, – фармацевт, врач, астролог и предсказатель. Первые стихи из его знаменитых «Центурий» опубликованы в 1555 г. Споры о том, кем был Нострадамус – великим провидцем или не менее великим шарлатаном, не затихают и по сей день.

www.nostradamususa.com
www.activemind.com/Mysterious/Topics/Nostradamus
virtlib.odessa.net/nastra/

15 ДЕКАБРЯ 1832

Родился Александр-Густав Эйфель. Специализирующийся на металлоконструкциях, строительстве мостов и виадуков Эйфель прославился как конструктор башни, названной его именем, для Парижской Международной выставки 1889 г. Кроме того, инженер, получивший прозвище «маг металла», приложил руку к созданию знаменитой Статуи Свободы в Нью-Йоркском порту.

www.tour-eiffel.com
www.tour-eiffel.fr/tour_uk/



18 ДЕКАБРЯ 1921

Родился Юрий Владимирович Никулин – великий клоун и комедийный артист, собиратель анекдотов, народный артист СССР, Герой Социалистического Труда. Ю. В. Никулин снялся более чем в 40 фильмах: «Бриллиантовая рука», «Кавказская пленница», «Операция Ы», «Ко мне, Мухтар!», «Двадцать дней без войны»... Кино, как и цирк, невозможно представить без Никулина.

www.circusnikulin.ru

19 ДЕКАБРЯ 1986

Академик Андрей Дмитриевич Сахаров – создатель водородной бомбы, великий физик и правозащитник, лауреат Нобелевской премии мира 1975 г., «совесть Советского Союза» – вернулся из горьковской ссылки. Пожалуй, именно этот день следует считать началом перемен в СССР.

www.wdn.com/asf/index.html
www.infoline.ru/g23/1780/
www.yabloko.ru/Themes/History/sakharov_articles.html

20 ДЕКАБРЯ 1917

Постановлением Совета Народных Комиссаров для борьбы с контрреволюцией и саботажем в Советской России образована Всероссийская чрезвычайная комиссия (ВЧК). Ее председателем был назначен Ф. Э. Дзержинский. За 70 лет ВЧК много раз меняла названия – НКВД, МГБ, КГБ. Сейчас наследницей этих организаций считается российская ФСБ.

www.fsb.gov.ru
www.sbu.gov.ua

25 ДЕКАБРЯ 1938

Умер Карел Чапек – чешский писатель и эссеист. В компьютерную историю попал благодаря тому, что в своей пьесе «R.U.R.», описывая несложный автомат, впервые ввел слово «робот».

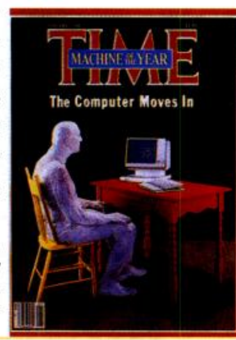
www.android-world.com



26 ДЕКАБРЯ 1982

В традиционной номинации журнала «Time» «Человеком 1982 года» назван... компьютер!

www.time.com/time/index2.html



27 ДЕКАБРЯ 1831

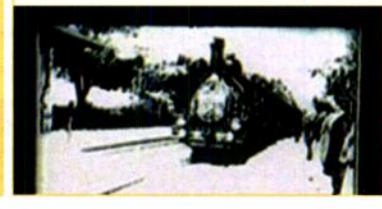
Из порта Плимут под командованием Роберта Фицроя вышел в кругосветное плавание «Бигль». Одним из его пассажиров был только что окончивший университет Чарльз Дарвин. Именно путешествие на «Бигле» способствовало созданию ученым «Теории происхождения видов».

www.darwinfoundation.org
cpnss.lse.ac.uk/darwin/
www.nhm.ac.uk

28 ДЕКАБРЯ 1895

В Париже, в «Гранд-кафе» на бульваре Капуцинов, 14, показана первая программа синематографа братьев Люмьер.

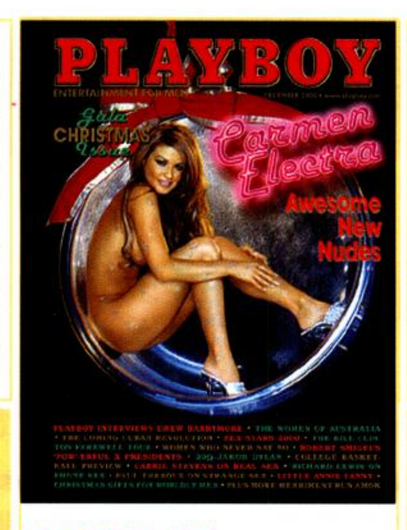
www.cinema.com
www.mirkino.ru



3 ДЕКАБРЯ 1948

Родился Оззи (Джон Майкл) Осборн – английский рок-певец, лидер группы Black Sabbath, игравшей в стиле heavy metal. Псевдоним Джона Осборна происходит от названия сказочной страны Озз из книг Фрэнка Баума. Композиции группы Paranoid, Iron Man и War Pigs считаются классикой heavy metal. Black Sabbath распалась в конце 70-х, и Осборн занялся сольной карьерой.

www.blacksabbath.com
www.ozzy.com



4 ДЕКАБРЯ 1902

Умер Чарльз Генри Доу – американский финансовый журналист, один из основателей компании Dow Jones & Company (вначале просто службы финансовых новостей) и знаменитого журнала «The Wall Street Journal» (1889 г.). Сегодня индекс Доу-Джонса (впервые опубликован в 1884 г.) является важнейшим показателем состояния мировой экономики.

www.dj.com
indexes.dowjones.com

5 ДЕКАБРЯ 1766

Бывший морской офицер Джеймс Кристи-старший провел в Лондоне первую распродажу в недавно созданном аукционном доме «Кристи». Сейчас аукцион «Кристи» наряду с «Сотби» – наиболее известный в мире. В 1990 г. фирма поставила сразу два рекорда: были проданы самая дорогая картина – «Портрет доктора Гоше» Винсента ван Гога (82,5 млн. долл.) и самая дорогая мебель – Бадминтонский кабинет (15,2 млн. долл.).

www.christies.com

9 ДЕКАБРЯ 1608

Родился Джон Мильтон – один из величайших англоязычных поэтов. В неофициальной табели о рангах Мильтон считается вторым после Шекспира английским поэтом. Кроме великолепных поэм, сонетов и других поэтических произведений, Мильтон известен историческими трудами и политическими памфлетами.

www.luminarium.org/sevenlit/milton/
www.richmond.edu/~creamer/milton/

10 ДЕКАБРЯ 1953

Вышел первый номер журнала «Playboy». Первый его тираж – 70 тыс. экземпляров – был продан практически полностью. Сегодня общий тираж «Playboy International Editions» составляет 15 млн. экземпляров.

www.playboy.com

11 ДЕКАБРЯ 1954

Родился Андрей Макаревич – бессменный лидер старейшей русской рок-группы «Машина времени». По популярности и творческому долголетию с Андреем Макаревичем могут спорить лишь немногие российские рок-исполнители. А песни «Машины времени», написанные почти 30 лет назад, и сегодня слушаются с огромным удовольствием.

www.mashina.ru
tm.guzei.com

12 ДЕКАБРЯ 1971

Умер Дэвид Сарнофф – создатель первых радио- и телевещательных сетей. В 1916 г. он первым предложил продавать бытовые радиоприемники. В 1921 г. занял пост генерального менеджера Радиовещательной корпорации Америки (RCA). В 1926 г. создал Национальную радиовещательную корпорацию (NBC) и в 1928 г. – экспериментальную телестанцию.

www.nbc.com

16 ДЕКАБРЯ 1917

Родился Артур Чарльз Кларк – писатель-фантаст, автор знаменитых произведений: «Космическая Одиссея: 2001», «Далекий свет Земли», «Фонтаны Рая» и многих других. По книге «Космическая Одиссея: 2001» Стенли Кубрик снял одноименный фильм. Кларку принадлежит идея создания геостационарных спутников Земли. В последнее время безвыездно живет в Шри-Ланке.

www.underview.com/2001/2001.html
www.acclarke.co.uk

17 ДЕКАБРЯ 1903

Именно этот день следует считать началом эры авиации. Братья Орвилл и Уилбер Райт совершили первые четыре полета на самолете «Флайер-1» собственной конструкции с двигателем внутреннего сгорания. Первый полет длился 12 секунд, четвертый – 59, за которые самолет преодолел 260 метров. Длительный полет (39 минут) состоялся только в 1905 г.

www.wright-brothers.org



21 ДЕКАБРЯ 1879

Родился Иосиф Виссарионович Джугашвили (Сталин), Генсек КПСС (1922–1953 гг.), генералиссимус, Отец народов, соратник и ученик (учитель) Ленина и пр., и пр.

stalin.narod.ru
stalin.hotmail.ru
tirani.narod.ru



22 ДЕКАБРЯ 1924

«Из дневника доктора Борменталя.
Тонкая, в писчий лист форматом тетрадь. Исписана почерком Борменталя. На первых двух страницах он аккуратен, убористи четок, в дальнейшем – размашист, взволнован, с большим количеством клякс.
22 декабря 1924 г. Понедельник. История болезни. Лабораторная собака приблизительно двух лет от роду. Самец. Порода – дворняжка. Кличка – Шарик».

lib.ru

23 ДЕКАБРЯ 1947

Американские физики Уильям Шокли, Уолтер Браттейн и Джон Бардин, работающие в Bell Laboratories, создали транзистор. Это событие можно смело назвать одним из величайших изобретений XX в., определивших современное лицо человечества. В 1956 г. физики были удостоены Нобелевской премии. Всего же с 1925 по 2000 гг. в «Лабораториях Белла» сделано более 40 тыс. изобретений.

www.bell-labs.com

24 ДЕКАБРЯ 1942

В Пенемюнде (Германия) проведено первое испытание баллистической боевой ракеты FZG76 («Фау-1»), созданной Вернером фон Брауном. Именно это событие положило начало гонке ракетных вооружений.



science.ksc.nasa.gov/history/

29 ДЕКАБРЯ 1986

В Париже умер Андрей Арсеньевич Тарковский – один из самых парадоксальных и гениальных кинорежиссеров XX столетия. Его фильмы «Иваново детство», «Андрей Рублев», «Солярис», «Зеркало», «Сталкер», «Ностальгия», «Жертвоприношение» считаются классикой мирового кинематографа.

www.artcon.ru/tarcovsky/
www.russianfilm.com/museum/tarkovsky/

30 ДЕКАБРЯ 1935

Чарльз Дарроу получил патент на игру «Монополия». Простые правила, увлекательный игровой процесс и доступность сделали «Монополию» самой продаваемой и популярной игрой заканчивающегося столетия – 200 млн. экземпляров изданы в 80 странах мира на 22 языках. Сейчас эксклюзивными правами на «Монополию» обладает компания Hasbro.

www.monopoly.com

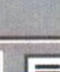
31 ДЕКАБРЯ

Последний день столетия и тысячелетия. Новый год!

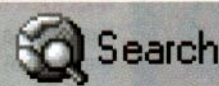
www.newyear.ru



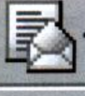
При подготовке календаря использовались: Microsoft Encarta Reference Suite 2000 (DVD-версия), «Большая Энциклопедия Кирилла и Мефодия 2000» (DVD-версия), online-архив журнала «Live», online-версия энциклопедии «Britannica» и другие источники.







Web-сайт? Это просто!

Часть 2. «Записки на манжетах»

Сергей Галушка

Писателям, временно севшим на мель,
Отныне дорога открыта:
Роман напишите на HTML –
«Вебмастер и Вебмаргарита».
Из «Сетевой» мудрости

Web-дизайн и раскрутка Web-проекта – это не только коды HTML, но еще и уровень общей культуры автора сайта, отражение его вкусов и склонностей. Как и любые другие серьезные дела, эти занятия требуют от человека целеустремленности, дисциплины, терпения и самоотдачи. Надеемся, что публикуемые ниже советы пригодятся как новичкам, так и опытным «вебоконструкторам».

«Кухня и кулуары»

Четко сформулируйте для себя цель создания сайта и определите его потенциальную аудиторию. Чаще следуйте высказыванию Л. Н. Толстого: «Если можете не писать – не пишите». Другими словами, если вам нечего сказать людям, то лучше и не «брать слово» в Сети.

Не пытайтесь сразу создать нечто сложное и грандиозное. Начните с малого. Разработайте вначале несколько продуманных, интересных, связанных между собой страниц, а затем постепенно совершенствуйте проект и наращивайте его возможности.

Для простоты дальнейшего сопровождения Web-сайта давайте всем HTML-файлам осмысленные имена, при необходимости разработайте четкую систему именования документов. Например, названия файлов с новостями можно смело привязывать к текущей дате: *new011200.html; new151200.html* и т. д.

Сведите к минимуму число страниц, требующих частого обновления; сгруппируйте их в отдельные каталоги; внутри подобных документов проставляйте даты последней редакции.

Посетителям вашего сайта всегда предоставляйте возможность связаться с вами. Для этого в соответствующем разделе опубликуйте свой адрес электронной почты, а при необходимости – и номер контактного телефона или факса и т. д. Кроме того, вам небезынтересно будет услышать мнение клиентов об увиденном и прочитанном на ваших страницах, ради чего обзаведитесь собственной «Книгой отзывов» («Гостевой книгой»).

www.guestbook.ru; www.dreambook.com; www.freeguestbooks.com; www.guestpage.com; guestworld.tripod.lycos.com; www.lpage.com

Что может добавить изюминку в ваш основополагающий Web-труд, украсить его, оживить монотонное повествование? Конечно же, стильные графические элементы и анимированный текст. Главное – не переборщить, во всем соблюдать меру. Хорошо иметь бутерброд с икрой к завтраку, но ежедневно питаться исключительно ею – это пытка.

www.webpics.newmail.ru; www.penpal.ru/info; designlib.boom.ru; www.erinet.com/jelane/families/index.html; www.animfactory.com; www.coolgraphics.com; www.buttonmaker.com; www.cooltext.com; www.grapholina.com; reallybig.com

Постичь все тонкости языка HTML нелегко, равно как и сопутствующих ему апплетов и сценариев, однако пробовать нужно, тем более ресурсов в Сети, посвященных этим темам, видимо-невидимо.

www.w3.org; www.citforum.ru; www.js.ru; catbig.virtualave.net; webreview.com; www.bfree.on.ca/html; www.widowsweb.com; www.worldwide-mart.com/scripts

Подсчет обращений к вашим Web-страницам – тема, заслуживающая отдельного разговора. И в ней выделяются два аспекта: 1) установка обыкновенного счетчика посещений; 2) сбор и анализ информации о том, кто, когда, с каких адресов и какой именно раздел вашего сайта посещал.

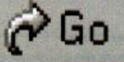
Решение первой проблемы тривиально: зарегистрируйтесь на одном из нижеприведенных сайтов, внимательно ознакомьтесь с правилами использования того или иного счетчика и вставьте в нужном месте Web-документа соответствующий HTML-код, который пришлет вам оператор по электронной почте.

www.topping.com.ua; top100.rambler.ru; top.list.ru; www.spylog.ru; www.hitbox.com; www.extreme-dm.com; www.icount.com; www.site-stats.com; www3.freestats.com; www.thecounter.com

000 000 001



www.freecode.com, www.javascripts.ru – райские сады для всех тех, кто желает вкусить плоды чужого труда: алгоритмы поисковых машин; коды для реализации управления паролем доступа; сценарии счетчиков обращений, звуковых эффектов, калькуляторов, календарей и прочих аксессуаров.





Что это вам сулит? Во-первых, удовлетворяет амбиции самого разработчика. Во-вторых, при должной известности сайта позволит занимать верхние строки во всевозможных топ-рейтингах по выбранной теме и, следовательно, добавлять все новых и новых посетителей. И в-третьих, способствует проведению различных конкурсов, держащих в азартном напряжении определенную часть вашей аудитории (например, «Каждому сотому посетителю – бублик, тысячному – банку пива, стотысячному – бесплатный обед в ресторане McDonald's»).

Решение второй задачи сопряжено с определенными трудностями. Самое главное – это договориться с оператором Web-сервера, где находятся ваши странички, о предоставлении подобной статистики. Ее анализ дает возможность живо реагировать на все запросы клиентов, учитывать их склонности, вкусы, потребности. Существует множество программ для анализа такой информации, часть из них вы найдете на сервере *www.winfiles.com* в разделе *Site Builder Solutions* (например, WebTrends Log Analyzer и др.)





Тщательно протестируйте свой проект различными броузерами и при разных разрешениях экрана. Проверьте работоспособность каждой ссылки. Этот процесс можно автоматизировать с помощью специальных сайтов (например, websitegarage.netscape.com) и программ (Linkbot, www.watchfire.com).

Создайте на своем сайте страницу с названием типа «Любимые ссылки», «Адреса друзей», «Сетевые вкусности». Такой простенький каталог может привлечь дополнительных посетителей.

Перед опубликованием русскоязычного документа в Сети задайте ему кодировку, указанную администратором выбранного Web-сервера. При необходимости укажите ее явно с помощью следующей конструкции:

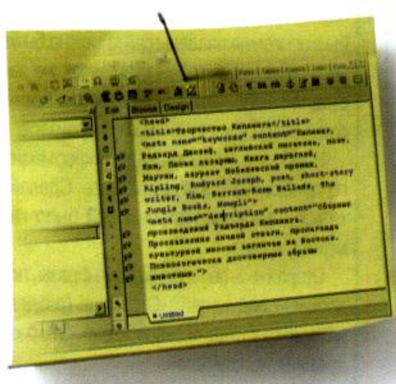
```
<meta http-equiv="content-type" content="text/html;
charset= windows-1251">
```

Естественно, значение параметра *charset* может быть и другим, например *KOI8-r*.

О серверах, предоставляющих бесплатные услуги по размещению ваших страничек, читайте в журнале «Домашний ПК», № 1–2, 2000 (*www.itc.kiev.ua*).

Платная регистрации доменов второго уровня осуществляется на сайтах, пути к которым исходят из *www.internic.net*, но для этого надо иметь кредитную карточку. Деньги по безналичному расчету за подобную операцию принимают *www.register.com.ua* и *ukrname.com*.

Соблюдайте «сетикет» (netiquette), правила которого можно прочесть на сайтах *www.albion.com; ic.krasu.ru/rev/rev2.html*.



Психологи утверждают, что большинство людей статьи в периодических изданиях читают примерно в следующем порядке: название, подзаголовок, подпись под рисунком и, если материал заинтересует, основной текст. Примерно так же работают (индексируют) с вашим документом и многие поисковые системы. Поэтому, прежде чем регистрироваться в них, хорошенько обдумайте и четко сформулируйте все вышеперечисленные элементы, за исключением, пожалуй, «тела» самого документа (будем полагать, что его содержание отвечает выбранной теме).

Кроме того, для повышения релевантности поиска каждую страничку вашего Web-проекта снабдите ключевыми словами, фразами и аннотацией (на русском и английском языках), которые также часто используются при индексировании. Для этого в теле документа в разделе <head>...</head> применяют метатеги. Сайты *www.metatagbuilder.com; www.y4i.com; www.incense.nm.ru/meta* более подробно ознакомят вас с принципами их построения.

Ну а в качестве примера приведем конструкцию, описывающую странички, посвященные творчеству Киплинга:

```
<head>
<title>Творчество Киплинга</title>
<meta name="keywords" content="Киплинг, Редьярд Джозеф, английский писатель, поэт, Ким, Песни казармы, Книга джунглей, Маугли, лауреат Нобелевской премии, Kipling, Rudyard Joseph, poet, short-story writer, Kim, Barrack-Room Ballads, The Jungle Books, Mowgli">
<meta name="description" content="Сборник произведений Редьярда Киплинга. Прославление личной отваги, пропаганда культурной миссии англичан на Востоке. Психологически достоверные образы животных.">
</head>
```

Итак, в поле *content* первого метатега вы пытаетесь предугадать те слова и фразы, что будут использовать посетители для поиска вашей странички. Содержание одноименного поля второй конструкции часто необходимо для отображения в поисковых системах аннотации найденного сайта. По идее, длина полей *content* не должна превышать 1000 символов, но для второго метатега стоит ограничиться 200–300 знаками, поскольку поисковые серверы, как правило, не отображают большего объема информации.

К вопросу о дизайне

Театр начинается с вешалки, дом – с фундамента, Web-сайт – со структуры. Прикиньте на бумаге вид его главной страницы («лицо» вашего Web-дома) и количество основных разделов.

Снабдите свой проект удобной навигационной системой. Следите за тем, чтобы в основные разделы сайта можно было легко попасть с любой странички, не заставляйте посетителей слишком часто пользоваться кнопкой *Back* в броузере.

Наиболее существенная информация по теме сайта – это ваш козырь. Сделайте все, чтобы добраться к ней было как можно проще.

Старайтесь реже применять фразы, подобные следующей: «Страница (раздел) находится в стадии разработки». Это раздражает посетителей.

Если вы используете цвет фона страницы, то сделайте его ненавязчивым, мягким, не содержащим грубых, резко выделенных узоров, гармонирующим с цветами текста, гиперссылок, кнопок, логотипов и прочих графических элементов. Основной текст должен легко читаться на фоне страницы, а ссылки – выделяться на фоне текста.

Избегайте перенасыщения страниц анимационными эффектами и мерцающим текстом.

Шире внедряйте ссылки в сам текст, чтобы пользователь смог тут же перейти на страничку с дополнительной информацией по данной теме, а не блуждать по дебрям вашего сайта.

Любые новинки, изменения в дизайне тут же рекламируйте на заглавной страничке, используя, например, свой фирменный значок с надписью *New*.

При описании стилей никогда не применяйте какие-то специфические шрифты – пользователь вовсе не обязан иметь их у себя в компьютере.

В народе говорят: «Глупый учится на собственных ошибках, умный – на чужих». Давайте будем умными людьми – *www.webpagesthatsuck.com*.

Не стоит оптимизировать свой сайт для чрезмерно высоких разрешений экрана. 800 × 600 – наиболее подходящий вариант. Следите за тем, чтобы при таком значении размер страницы по горизонтали не превышал размера окна броузера. И вообще, старайтесь избавляться от горизонтальных полос прокрутки (они ухудшают вид и читабельность страницы), а слишком большие документы делить на несколько независимых частей.

Для поддержки стилевого единства разработайте ряд шаблонов, текстовое наполнение которых может меняться.

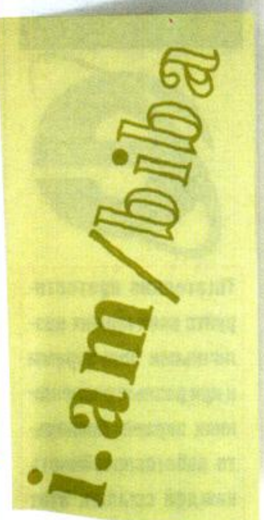
Графика вне графика

Старайтесь не размещать больших фотографий и рисунков на заглавной странице сайта. Не многие из ваших потенциальных клиентов располагают достаточным запасом времени и терпения, чтобы спокойно дождаться ее загрузки.

Используя карты изображений и графические ссылки, предусмотрите текстовые гиперсвязи для тех, кто отключает в своих броузерах режим загрузки графики с целью увеличения скорости.

Кроме того, убедитесь, что все картинки имеют описание в параметре *alt* тега *img* (например, `<img src="bobik.jpg" alt ="Фотография моей любимой собаки">`).

Чтобы уменьшить размеры графических файлов, задавайте минимальную глубину цвета, при которой соответствующий элемент на экране – рисунок, баннер, кнопка и т. п. – выглядит еще пристойно. Черно-белые чертежи сохраняйте как монохромные; изображения с наличием оттенков серого – как grayscale; для цветных рисунков и фотографий



При необходимости с помощью служб переименования (благо, их в Сети несметное количество) выберите своему проекту короткий, легко запоминающийся псевдоним.
www.da.ru, 4u.ru, zerkalo.ru; attend.to; www.dk3.com



А вот и адреса некоторых популярных баннерных систем:
banner.kiev.ua; banner.topping.com.ua; www.abn.com.ua; www.echo.com.ua; www.netvertising.com.ua; www.rle.ru; www.ir.ru; tbn.ru; www.reklama.ru

Приобретаем известность

Помните, что начинать раскрутку сайта, находящегося в стадии разработки, все равно, что отправиться в дальний путь на неисправном автомобиле. Самое главное, чтобы ваши страницы были интересными, постоянно развивались и обновлялись.

Зарегистрируйтесь в наиболее популярных поисковых системах и тематических каталогах («Домашний ПК», № 5–7, 1999, *www.itc.kiev.ua*). Используйте специальные службы, позволяющие обретать прописку сразу в нескольких системах.
123Launch.com; submit-it.com; addme.com; submitit.bcentral.com; broadcaster.com; www.scrubtheweb.com; www.1second.com; 212.net; www.2coolweb.com, www.design.ru

Раскручивая русскоязычный проект, заявите о себе на страницах:
www.meta-ukraine.com; www.uaportal.com; www.gala.net; www.bigmir.net; www.au.ru; www.up.ru; www.ulitka.ru; www.look.ru; url.linet.ru; stars.ru; list.ru; www.fair.ru; hi.ru

Подпишитесь на услуги, предоставляемые системами обмена баннеров, – это один из наиболее действенных видов рекламы в Internet. Напомним, баннером называют рисунок определенного размера (часто анимированный), рекламирующий сторонний Web-ресурс и являющийся ссылкой на него. Идея баннерного обмена состоит в следующем: вы размещаете предоставленный системой баннер на одной из своих Web-страниц, и чем больше пользователей увидят его, тем чаще на других сайтах, участвующих в этой же системе, будут демонстрироваться баннеры со ссылкой на ваш ресурс. Коэффициент показов, как правило, не в вашу пользу. Скажем, вы демонстрируете чужую рекламу 100 раз, в то время как ссылка на вас будет показана лишь 75 раз. Существуют и платные рекламные услуги в подобных сетях.

Прежде чем создать баннер, решите, в какой системе, а лучше, на каком конкретном сайте (по договоренности) вы его будете демонстрировать. Глубже понять идеологию баннерной рекламы и электронного бизнеса в целом вам помогут, например, сайты *www.promo.ru; www.clickz.com; www.netb2b.com*.

Done

часто вполне достаточно 256 цветов. И лишь для особо качественных фоторепродукций стоит применять более высокие кодировки.

Учитывая пропускную способность отечественных линий, будет хорошим тоном не вставлять в Web-страницы графические файлы, размеры которых превышают 25–30 KB. Если вы хотите предоставить возможность клиентам насладиться качественной версией картинки, вставьте в документ ее уменьшенную репродукцию, служащую ссылкой для загрузки полноразмерного изображения. Для этого используют примерно такой код:

```
<a href="big_version.jpg"><img src="small_version.jpg"></a>
```

Для создания анимированных GIF-файлов, используемых, скажем, для хранения баннеров, вам понадобятся специальные приложения, например Animagic GIF Animator (*rtlsoft.com/animagic*), Ulead GIF Animator (*www.ulead.com*, trial-версия).

Бесплатный редактор для построения Image map можно загрузить здесь: Mapedit (*www.boutell.com/mapedit*).

Оперативные сводки новостей, форумы, чаты, доски бесплатных объявлений, конкурсы и лотереи – вот та благодатная почва, на которой расцветает популярность любого сайта. За бесплатными чатами последуйте на такие сайты, как *chatland.ru; www.multichat.com*.

Подписывая электронное письмо, добавляйте адрес своего сайта.

Как стать продюсером собственного Web-проекта? Как грамотно организовать раскрутку сайта? Профессионалы советуют:
www.promo.ru; www.webclub.ru; wm.diaspora.ru; www.hitbox.com; www.accusubmit.com

Организуйте для ваших клиентов бесплатную рассылку новостей (*www.subscribe.ru*).

В беседах во всевозможных чатах, форумах и конференциях при каждом удобном случае ненавязчиво рекламируйте свой сайт, ссылаясь на него как на источник достоверной информации.

Тексты и содержание

Проверяйте орфографию и пунктуацию в текстах. Грамматические и стилистические ошибки нередко раздражают посетителей, подрывают доверие к автору.

И напоследок еще несколько полезных советов начинающему Web-редактору, которые приводятся переводчиком в книге Молли Хольцшлага «Использование HTML 4» (Издательский дом «Вильямс», *www.williamspublishing.com*). Имени автора этих рекомендаций, к сожалению, история не сохранила, но, как известно, рукописи не горят.

«1. Заменяя существительные местоимениями, позаботьтесь о правильном его согласовании.

2. Если вы хочете использовать глагол, то спрягать его нужно правильно, а не как того захотит автор.

3. Не надо нигде не использовать лишних отрицаний.

4. Мы хотим отметить, что менять лицо, от имени которого ведется изложение, автор этих строк не рекомендует.

5. Что касается незаконченных предложений.

6. Не сокращ.!

7. Проверьте в тексте пропущенных слов.

8. Автор должен усечь насчет статьи: хочешь типа неслабо выступить, завязывай с жаргоном.

9. Маленькое замечание о повторениях, которые иногда встречаются в статьях, которые печатаются в журналах, которые издаются у нас и за рубежом, которые иногда затуманивают мысль, которую хотел высказать автор, о которых мы и хотели сделать это замечание.

10. По нашему глубокому убеждению, мы полагаем, что автор, когда он пишет статью, определенно не должен приобретать дурную привычку, заключающуюся в том, чтобы использовать чересчур много ненужных слов, которые в действительности совершенно не являются необходимыми для того, чтобы выразить свою мысль.

11. Вотще надеяться, что архаизмы в грамоте будут споспешествовать пониманию оной.

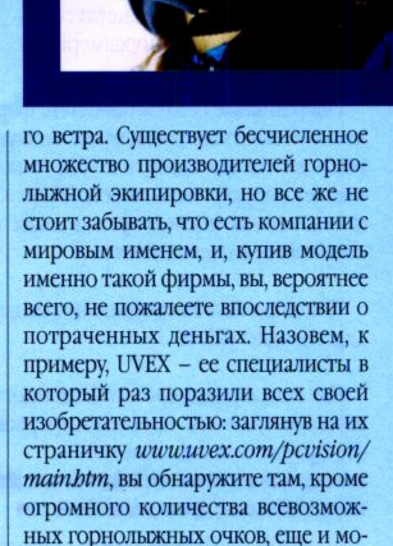
12. Метафора – это гвоздь в ботинке, и лучше ее выполоть.

13. Штампам не должно быть места на страницах нашей печати!».

Скольжение на лыжах по Web-ресурсам

Дмитрий Сидоренко

Фанаты горнолыжного спорта отличаются от крыловской Стрекозы и прочих «неинфицированных» граждан тем, что весь год с трепетом и нетерпением ждут начала Сезона. Впрочем, и в межсезонье всегда можно найти чем заняться. Привести в порядок оборудование или вообще поменять его, так как уровень мастерства повысился или же впереди более сложные склоны. Найти новые, незнакомые места. Пообщаться с коллегами, поделиться планами и впечатлениями. Проанализировать ошибки прошедшего сезона. Одним словом, дела всегда найдутся, однако, перефразируя известную рекламу, скажем: «Лучше кататься, чем говорить...».



Зима не за горами, и самое время перейти от лирики к предметному разговору о том, как к ней подготовиться, не отходя от своего компьютера.

МАСТЕР ИЛИ ПОДМАСТЕРЬЕ

Итак, прежде всего необходимо определить свой уровень катания. Если вы еще его не знаете, советуем посетить один из наиболее интересных, на наш взгляд, русскоязычных ресурсов RASC (Russia Alpine Ski Club) по адресу *ski-club.org.ru*, а именно раздел *ski-club.org.ru/school/skill.php3*, где вы сможете выяснить свой Skill Level. Под этим термином подразумевается и степень вашей готовности к приближающемуся сезону, и уровень горнолыжного мастерства. Здесь вам окажут помощь стандарт Ассоциации горнолыжных инструкторов США (PSIA) и журнал «SKI», что уже само по себе говорит об их высоком качестве. Главное, помните: недооценить свой класс – обидно, переоценить – опасно для жизни.

Вспоминая собственные первые шаги, большинство горнолыжников скажут, что в то время их интересовали не столько каталоги снаряжения и курортов, сколько поиски единомышленников – людей, подобно им, одержимых желанием проводить свой отпуск не на жарких пляжах, а там, где мороз и снег, где, возможно,



нет даже теплой постели. Впрочем, не пугайтесь, при наличии денег «удобства» вам обеспечат даже в родном Отечестве, но это в горнолыжном спорте не главное. Итак, чтобы узнать от очевидцев, в чем же прелесть зимнего отдыха в горах, советую сходить на *lib.ru/SKI/* или *ski-club.org.ru/resorts/russia.shtml#karp*. Здесь вы сможете прочитать истории бывалых людей или поболтать с теми, кто не радуется внезапному потеплению и пребывает в мрачном настроении, когда среди зимы вдруг перестает идти снег.

Кстати, о погоде. Она хоть и весьма капризная дама, но без ее благосклонности в этом деле просто «ни в гору, ни с горы». Вот почему прежде, чем собирать рюкзак, неплохо бы узнать, какую погоду предсказывают синоптики в районе облюбованного вами спуска, дабы не провести весь отпуск, уныло глядя на... почерневшие склоны (*weather.itl.net.ua*).

СТИЛЬНЫЙ КОСТЮМ И МАСКА

Ну а теперь самое время подумать об экипировке. В горнолыжном костюме главное – практичность, чтобы после каждого падения его не приходилось менять. Впрочем, о стильности тоже не следует забывать, особенно если вы отправляетесь на какой-нибудь модный альпийский курорт, – тут разнообразию фасонов, предлагаемых производителями специальной одежды, нет предела (*www.snowshack.com/?skiequip*). Посмотрите и доверьтесь своему вкусу, советуем лишь учитывать несколько основных требований, которым должно отвечать «обмундирование» настоящего горнолыжника: непромокаемость, прочность, легкость, хорошая проветриваемость и способность удерживать тепло.

Кроме комбинезона и надежных трекинговых ботинок, вам понадобятся очки, защищающие от бьющего в глаза снега и слепящего солнца. А любителям высоких скоростей не помешает обзавестись еще и маской, предохраняющей горло от морозного ветра. Существует бесчисленное множество производителей горнолыжной экипировки, но все же не стоит забывать, что есть компании с мировым именем, и, купив модель именно такой фирмы, вы, вероятнее всего, не пожалеете впоследствии о потраченных деньгах. Назовем, к примеру, UVEX – ее специалисты в который раз поразили всех своей изобретательностью: заглянув на их страничку *www.uvex.com/pcvision/main.htm*, вы обнаружите там, кроме огромного количества всевозможных горнолыжных очков, еще и модели, предназначенные для Web-серферов. Возможно, совсем скоро их вообще будут носить и на работе, и на склоне, и где-нибудь еще...

КАК НЕ УПАСТЬ НА «КРУТЯКЕ»

Отправляясь в горы впервые, лучше всего захватить с собой товарища, уже имеющего горнолыжный опыт. Но, к сожалению, не у всех есть такие знакомые – в этом случае на отдыхе следует обратиться к опытному инструктору, но прежде не помешает самостоятельно ознакомиться с техникой спуска. Во-первых, для того чтобы не нарваться на дилетанта или лжеинструктора, а во-вторых – составить собственное мнение о том, что такое классное катание (*www.ski-club.org.ru/school/*, *www.ski.ru/techniqs/techniqs.htm*).









Попрыгунья Стрекоза
Лето красное пропела;
Оглянуться не успела,
Как зима катит в глаза...
И. А. Крылов

«ПРИЮТ» У ГОРЫ

Провести отпуск в Карпатах начинающему горнолыжнику, живущему в Украине, сам Бог велел.

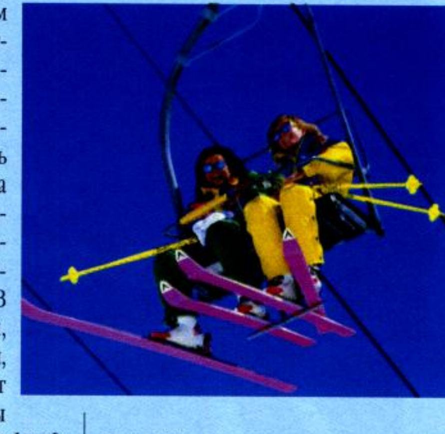
Тем, кого в горнолыжном отдыхе привлекают прежде всего активное катание и веселая компания и кто несколько стеснен в средствах, советуем начать свое путешествие с не слишком известных мест горных Карпат. Возможно, там нет крутых спусков и огромного скопления лыжников, но и здесь, тем не менее, есть свои прелести: потрясающей красоты склоны, не истоптанные бесчисленными толпами туристов, относительно невысокие цены за проживание и прокат комплектов снаряжения. В качестве примера такого рода «глубинок» можно привести Яблуницкий перевал, Раховский район, Драгобрат, Ясиня и другие знакомые лыжникам со стажем стартовые площадки. Увы, поиск информации по «приютам» начального уровня пока особых результатов не дает. Впрочем, не стоит огорчаться – первая попытка восполнить недостаток информации уже сделана на сайте *www.ski.lviv.ua/lines/lines.shtml*.

Любителям хороших условий, несмотря на то что в Карпатах комфортабельные базы и гостиницы уже есть (*www.travel-ims.com/Ukraine/cities/skiresorts.htm*), во избежание разочарований советуем отправиться на Запад. Новичкам, например, подойдут знаменитые Словацкие Татры (*www.tatry.net, www.tanap.sk*). Склоны здесь в большинстве своем изначально ориентированы как на начинающих, так и на опытных лыжников. Чтобы попасть на сложные участки гор, вам в любом случае нужно будет сначала пройти «курс молодого бойца» на специально оборудованных трассах (как вам оснащенный подъемниками спуск практически без уклона?).

Но все же не стоит зацикливаться на окружающих нас горных курортах – это, скорее, стартовая площадка для тех, кто стремится к постоянному повышению своего мастерства, пределов которому нет. Ведь в мире еще так много не покоренных нами вершин – кавказские Чегет и Эльбрус, Швейцарские Альпы, австрийские высокогорные курорты и много-много других, известных и не очень мест, где нам еще предстоит побывать (*ski-club.org.ru/resorts*).

«КРЫЛЬЯ, НОГИ И ХВОСТЫ»

И, наконец, тема, ставшая для опытных лыжников предметом жарких споров, нередко переходящих в громкие словесные баталии. Какой производитель лыж, креплений, ботинок, палок – самый-самый? Ответ на этот вопрос одновременно и прост, и в то же время невероятно сложен. Естественно, чем удобнее снаряжение, тем оно лучше. Но кроме удобства, нельзя забывать и о личной безопасности и, разумеется, о стоимости снаряжения, дабы не потратить весь следующий после отпуска год на восстановление собственного бюджета или лечение мозолей и ушибов (*ski-club.org.ru/gear/index.shtml*). В производстве экипировки, как и горнолыжной одежды, уже долгие годы существуют общепризнанные лидеры (*www.skicentral.com/skiequip.html*). Иногда появляются новые компании, предлагающие что-то новое и оригинальное, к чему имеет смысл присмотреться, но классика остается классикой. Окончательный выбор, естественно, вы должны сделать сами – ваши безопасность и комфорт во время катания исключительно в ваших руках (*dir.yahoo.com/business_and_economy/shopping_and_services/sports/skiing/equipment/skis*).



ВСЕ НЕ ТАК УЖ ПЛОХО

Однако попытки найти интересующую информацию по этой теме не всегда, увы, оказываются удачными. Количество сайтов по горнолыжному спорту огромно, но так ли уж полезны для нас канадские, американские и даже российские Web-ресурсы? Украинские же серверы, посвященные этому вопросу, к сожалению, скорее исключение, чем правило. Но не стоит заканчивать такую увлекательную тему на пессимистичной ноте. В декабре готовится к старту киевский сайт *www.ski.kiev.ua*, цель которого – объединить украинских горнолыжников и просто интересующихся этим видом спорта людей. Здесь можно будет рассказать о себе, узнать, что думают коллеги, пообщаться в чате, поделиться опытом.... Заинтересовались? Если да, то приглашаю вас к диалогу.

E-mail автора ski@i.com.ua







найти
ВСЕ
Сегодня уже не секрет,
что получить ответ
практически на любой вопрос
из области IT можно на
www.itc.kiev.ua
ITCommunity online

Весело, весело встретим Новый год...

Джуди Рэйвен

Дайте мне точку опоры и я произнесу тост

Последний месяц последнего года последнего века нашего тысячелетия семимильными шагами приближает нас к отметке 2001, и от этого никуда не денешься. Не зря говорят «Как Новый год встретишь, так его и проведешь». Ну а новый век, и уж тем более новый Миллениум, хочется встретить необычно и оригинально, чтобы запомнилось на всю жизнь.

Грех не воспользоваться возможностями современных информационных технологий для того, чтобы сделать торжество единственным и неповторимым в своем роде. Ну, скажем, залезть на сутки в Internet и каждый час отмечать наступление нового тысячелетия по мере его прихода в разные уголки нашего шарика. Или без устали отсылать поздравления всем друзьям-интернетчикам, смотреть сетевые праздничные телепередачи, читать гороскопы, короче, устроить себе чисто виртуальный праздник, не думая о том, что ровно в полночь энергетики отключат электричество именно в вашем доме.

Согласитесь, что все-таки новогодний сабантуй лучше организовать в реальном мире, с живыми друзьями или в семейном кругу, а в Сети лишь почерпнуть некоторые идеи и предложения, а иногда и воспользоваться подходящими сервисами.

Что же может понадобиться для создания праздничной атмосферы в новогоднюю ночь? Каким образом сделать так, чтобы никому не пришлось скучать? Как организовать застолье? Ответы на эти вопросы поищем во Всемирной Паутине.

Любое хорошее застолье в любое время года и по любому поводу всегда состоит из трех основных частей: еды, гостей, которые эту самую еду поглощают, и хорошего настроения людей, всецело отдающихся этому процессу. Думаю, что тех, с кем вам приятно будет встретить Новый год, вы найдете и сами, а что касается всевозможных яств и способов поднятия настроения (Новый год все-таки нужно отмечать весело), то о них есть смысл поразмышлять.

Ассортимент пищевых продуктов и блюд из них на вашем новогоднем столе может зависеть от ваших возможностей, потребностей и пристрастий. Существует несколько вариантов получения «вкусной и здоровой пищи»:

а) пойти в ресторан. Выбрать предприятие общественного питания, меню которого окажется вам по вкусу, а цены – по карману, поможет, к примеру, сайт «**Котлета по-киевски**» – (*www.chickenkiev.ua*). Кстати, прямо там же на «котлетном» сайте производится оформление заказов на столики, более того, недовольным клиентам предоставлено право высказать все, что они думают о качестве обслуживания, в «Жалобной книге»;

б) заказать готовую еду на дом, что, честно говоря, тоже не очень дешево;

в) приготовить все самим. Пожалуй, это наиболее приемлемый вариант, поэтому остановимся на нем подробнее. Прежде всего, нужно решить, что готовить. Ведь хочется, чтоб и побольше, и повкуснее, и недорого. Ну что же, сайт «**Вкусный Web**» (*www.netinform.ru*) предлагает рецепты буквально на все случаи жизни: блюда на каждый день, для торжественных случаев, лучшие блюда для праздников, – честное слово, очень вкусная страничка, просто пальчики оближешь. Если же вам покажется этого мало, зайдите на **Рецепты у Елены** (*www.cooking.nm.ru*). Предпочитающих вегетарианскую пищу отправляем изучать **Ведическое кулинарное искусство** (*www.citycat.ru/cooking/vegetarian*).

Когда праздничное меню уже составлено окончательно и утверждено домочадцами и друзьями, приходит пора чисто физической работы. Если одна мысль о том, что все эти килограммы необходимо тащить на своем горбу с базара или из магазина, приводит вас в тихий ужас, не проще ли будет заглянуть в какой-то из онлайновых продуктовых магазинчиков. Перечень оных слишком велик, да и в одном из номеров журнала мы уже писали про online-торговлю.

Конечно, в Новогоднюю ночь хочется не только хорошо покушать, но и выпить изрядно. Причем выпить не просто **водки** (*www.vodka.kiev.ua*) или **оболонского пива** (*obolon.nm.ru/obolonrating.htm*), а чего-нибудь более изысканного, с торжественным оттенком. Надеясь узнать все о коктейлях, я отправилась в **Город напитков** (*drink.town.ru*), о чем нисколько не пожалела. Здесь его гостеприимные жители предлагают вашему внима-





нию рецепты самых невообразимых коктейлей: из вина, бренди, текилы и прочих алкогольных напитков, в общем, на любой вкус.

Для придания выпивке более пристойного вида люди используют что? Правильно, тосты. А вы знаете, что существует своеобразный этикет «тостирования»? Например, бестактно требовать от кого бы то ни было пить до дна, о чем, к сожалению, многие часто забывают. Не стоит заставлять провозглашать тост человека, который этого не хочет, и т. д. Ознакомьтесь с этими нехитрыми правилами *(www.toast.ru)*. Здесь же можно найти довольно внушительную коллекцию как собственно тостов, так и сочетающихся с ними горячительных напитков. Хорошая подборка тостов собрана и на старейшем в Рунете развлекательном сервере **Кулички** (*kulichki.rambler.ru/zastolje/)*.

Так, с первой частью застолья вроде бы немного разобрались: имеется накрытый стол, который ломится от всевозможных яств. Есть компания (надеюсь, вам удалось собрать достаточное количество людей, согласившихся все это съесть). Теперь впору заняться развлекательной программой. Конечно, содержание шуток, игр и приколов во многом зависит от возраста аудитории. Предполагая, что в вашей компании все уже достигли совершеннолетия, поскольку сценарии застольных игр, обитающие на **вот этом сайте** (*www.interdacom.ru/~loric/games/game.htm*) в количестве порядка 140 штук, отнюдь не предназначены для «детей до шестнадцати». Вам этого показалось мало? Не беда, сетевой **Массовик-затейник** (*www.massovik.ru*) опубликовал на своем сайте сборник рекомендаций **«Чем развлечь гостей»** *(www.massovik.ru/gosti)*.

Уже готового к встрече Нового года индивидуума в последний момент охватывают симптомы болезни, известной как «подарочная» лихорадка. Вспоминаешь, что в прошлом году всем знакомым дамам было презентовано по паре колготок, а мужикам – по флакону туалетной воды. Какие еще бывают подарки, кто его знает, а голова, отягощенная массой других забот в предновогоднюю неделю, просто отказывается работать. Выход один – отправиться на прохождение курса обучения в **Академию подарка** (*www.acapod.ru*). Опытные преподаватели расскажут вам о принципах подбора презентов и способах их дарения.

По мере приближения Нового года у многих обостряется желание заглянуть в будущее, поэтому странички с гороскопами и гаданиями окажутся весьма кстати. К тому же зачитывание гороскопов очень оживляет общение в новогоднюю ночь как за праздничным столом, так и вне его.

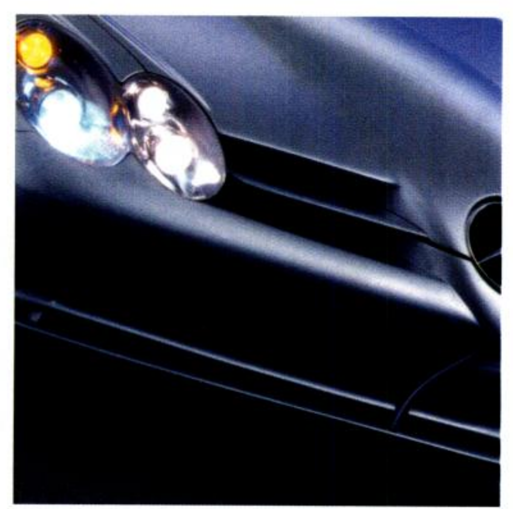
Для начала предлагаю отправиться на **Русскую ярмарку** (*www.fair.ru/hor/)*, где ассортимент гороскопов довольно велик: западные, восточные, друидские. Новоявленных Нострадамусов, я думаю, удовлетворит и содержимое сайта **Все гороскопы мира** (*www.son.ru/goroscopes/)*.

Традиционные (и не очень) «предсказательные забавы», которые в большом количестве имеются на страницах сайта **Все о гаданиях** (*astrotop.hotmail.ru/gadput.html*), можно совместить с совершенно новым видом, возможным только в нашу эпоху всеобщей интернетизации, – **баннеромантией**, (*vakh.online.com.ua/book/banmanty.html*), то есть гаданием на баннерах, кстати, авторы этого сайта (между прочим, киевляне) обещают «наивысший КПД сбычи мечт», а что еще нужно в волшебную новогоднюю ночь?

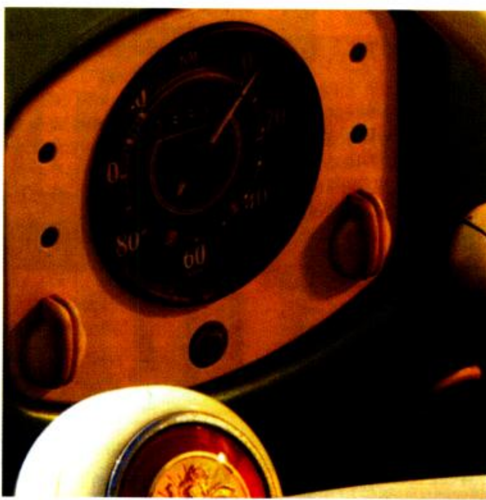
Ну и напоследок – самый новогодний сайт русскоязычной сети (*www.newyear.ru*), здесь есть все: новогодние советы, рецепты, подарки, гадания... и даже елочный базар.

Теперь вы готовы встречать Новый год во всеоружии: угощать гостей невиданными вкусностями, всю ночь блистать остротами и шутками, поражать оригинальными тостами и пожеланиями, преподносить невообразимые подарки-сюрпризы.

Happy New Year!



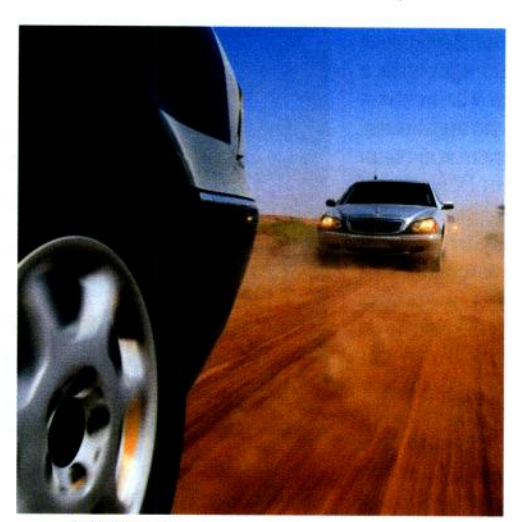
АВТОподиум: как и для кого создаются новые авто?



АВТОдизайн: должен ли хороший автомобиль быть красивым?



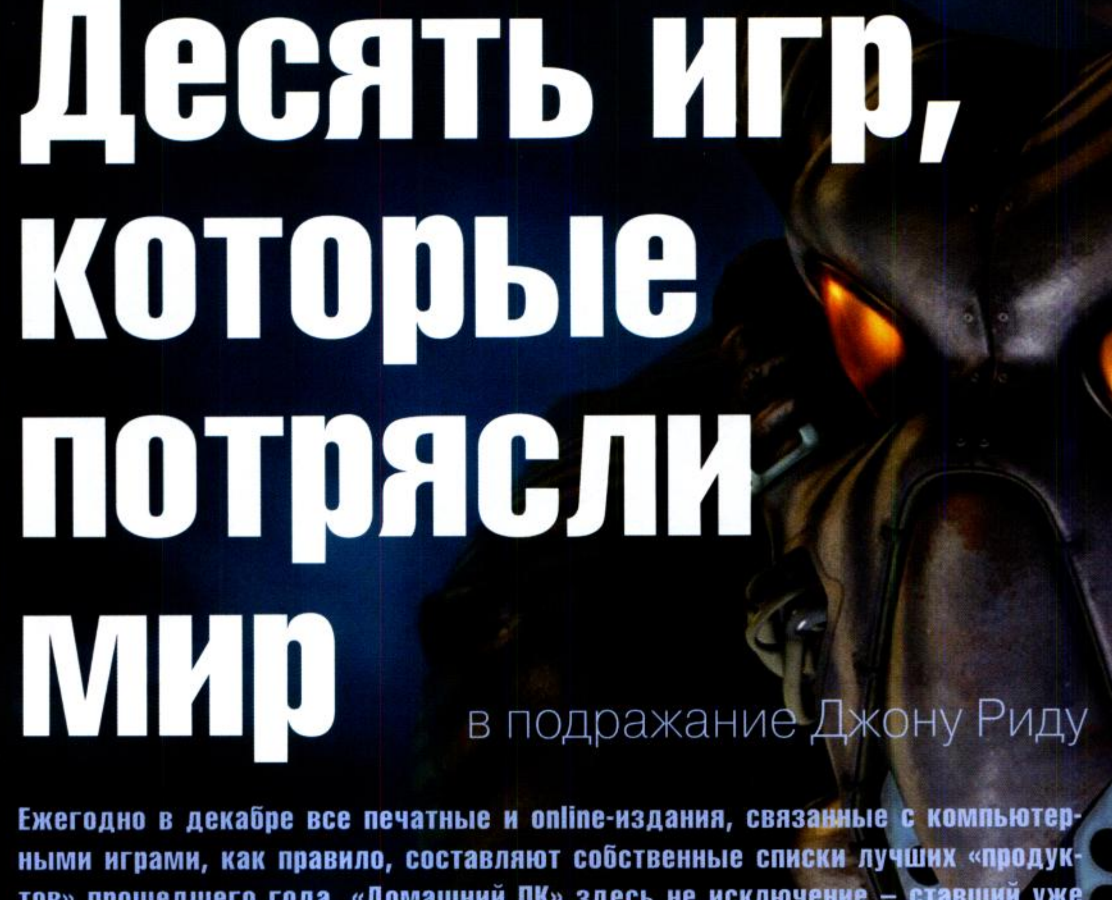
АВТОтехника: где находятся и что делают лошадиные силы?



АВТОиспытания: какую машину поставить в гараж?



Все богатство мира моторов



Десять игр, которые потрясли мир

в подражание Джону Риду

Ежегодно в декабре все печатные и online-издания, связанные с компьютерными играми, как правило, составляют собственные списки лучших «продуктов» прошедшего года. «Домашний ПК» здесь не исключение – ставший уже традиционным конкурс «Игровые Оскары» будет проведен и в этом году, а о его результатах вы сможете узнать в первом номере журнала за 2001 г. Сейчас же в преддверии смены тысячелетий мы решили составить собственный TOP 10 игр уходящего века. А так как пристрастия у редакторов «Домашнего ПК» все же разные, то вы можете прочитать мнение каждого из нас на этот счет. Итак, «Десять игр, которые потрясли мой внутренний мир» в версии «ДПК».

ОЛЕГ ДАНИЛОВ, 28 ЛЕТ
Игровой стаж: 12 лет
Любимый жанр: RPG

Отобрать всего лишь десять игр из сотен великолепных и любимейших игрушек очень непросто. Как я ни старался, все равно получается как минимум двенадцать. Кто падет жертвой селекционного отбора – «Тетрис» или Silent Service, Planescape: Torment или Knights of the Sky? Сделать выбор очень тяжело, но придется. Итак, начинаем. Игры описаны в порядке моего знакомства с ними. Да, просьба не удивляться количеству эпитетов в превосходной степени: это как-никак, TOP 10 столетия.

Defender of the Crown была далеко не первой компьютерной игрой, которую я увидел, но несмотря на малое количество времени, проведенное за картой Британии (играть приходилось на «Поиске-1» дома у друга), простая игровая механика, бесконечная replayability и увлекательность просто покорили меня. Вышедшая не так давно безумно красивая и сложная Shogun: Total War, использующая те же основные принципы, на порядок ниже старенькой (если не ошибаюсь, 1990 г.) Defender of the Crown.

Knights of the Sky от великой Microprose привила мне любовь к симуляторам. Кажется, я прошел военную кампанию (состоящую из 117 миссий или около того) раз шесть. На моей домашней «троечке» в 1991 г. это был предел графических красот и совершенства. Ну а возможность сразиться с великими асами первой мировой войны и лично с «Красным бароном» потрясала.

Sid Meier's Civilization. Эпохальная игра пера знаменитого Сида Мейера. Прародительница жанра. И прочее, и прочее. Сколько дней и ночей было проведено за созданием собственной великой империи, даже представить страшно.

Alone in the Dark – первая игра, которая меня серьезно напугала. Ерунда, скажете вы? А темной ночью, да в пустой квартире? То-то же. Следующие серии Alone in the Dark уже так не «цепляли».

The Neverhood – по моему личному мнению, лучший из всех существующих квестов. Парадоксальный и безумно веселый, с шикарной музыкой и великолепными пластилиновыми персонажами. Да разве эту игру можно не любить?

Знаменитый «походовый Quake» – **Incubation: Time is Running Out**, надежно занял место на моей полке. Раз в год я достаю заветный диск и с удовольствием снова прохожу игру. Ну нравится она мне, вот и все.

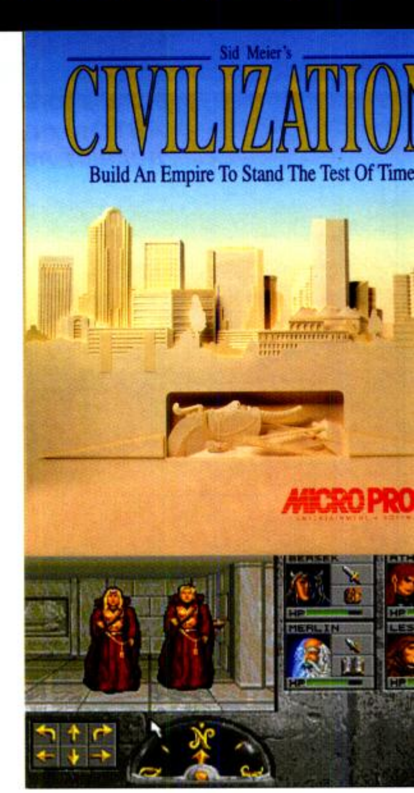
Последние (по счету, а не по значимости) четыре игры моего списка – RPG. Возможно, потому, что в последнее время я ни во что другое просто не играю?

Ролевые игры начались для меня с **Fallout**. Не самое плохое начало, скажу я вам. Неклассическая, но, наверное, до сих пор самая нелинейная и увлекательная из RPG. Забавная и серьезная, сложная и простая. Великая игра.

Как это ни удивительно, Baldur's Gate и add-on к ней оставили меня практически равнодушным к классическим AD&D RPG. И только после **Planescape Torment** я понял, что эта любовь – навсегда. Целый мир, парадоксальный, сумасшедший мир, самобытные герои, потрясающие сюжет и диалоги. Совершенно непривычный подход к решению квестов. Вот что такое Planescape. Даже Baldur's Gate II со всеми своими нововведениями чуть-чуть уступает «Мучению».

Вторая игра, которая меня напугала, – **System Shock 2**. Причем напугала так, что продолжил прохождение я только через год после ее выхода. Чем? Если вы любите фильмы из серии «Чужие», должны понять. Хотя, говорят, каждый воспринимает System Shock 2 по-разному. Все дело в развитости воображения.

И последняя игра в десятке – **Deus Ex**. По моему мнению, именно так выглядит сегодня почти идеальная реалистичная RPG. Deus Ex позволяет побывать в шкуре специального агента, человека, который может почти все. Игра моей мечты – нестрашная System Shock.





Tycoon), в которые я играл за всю свою долгую «геймерскую» жизнь. При этом меня мало интересовали дипломатические отношения, военные действия или экономическая модель – больше всего увлекал... процесс открытия новой территории.

Первой же игрой, которую я запустил на собственном компьютере, была **Heretic**, что, судя по всему, и определило мою привязанность к жанру 3D-action. Хоть она и не лучше DOOM, откуда, собственно говоря, и «вышла», все же «Еретик» была для меня первой – такое не забывается.

Второй же, безусловно, стала **DOOM II** – именно второй, Hell On the Earth. Куда там спорам о том, пра-

отличная по тем временам графика – казалось бы, нехитрый рецепт, однако результат превзошел все ожидания, игра стала культовой. Выхода четвертой части я лично жду с таким же нетерпением, как и какого-нибудь супернавороченного 3D-action.

Incubation: Time is Running Out. Из этой статьи можно сделать вывод, что вся редакция поголовно считает Incubation «лучшей игрой всех вре-

причем очень достойной, однако запоминается, как я уже говорил, именно первое впечатление.

Все вышеперечисленные игры, как нетрудно заметить, вышли достаточно давно (самой «свежей» является двухлетней давности Thief), но это совершенно не означает, будто все новинки я пренебрежительно отвергаю со словами «разве это игра? Вот раньше были игры...», доказательст-



мен и народов». Нет, конечно, просто... хотя что-то в этой мысли, признаться, есть.

Мое знакомство с миром ролевых игр началось, как и у Олега Данилова, с **Fallout** (Diablo не в счет). Ужасающе достоверная картина мира, пережившего ядерную войну, в сочетании с невиданной ранее (мною, во всяком случае) свободой действий и непередаваемым юмором разработчиков произвели неизгладимое впечатление.

Похождения в роли вольного наемника в **MechWarrior**, помнится, на несколько месяцев вырвали меня из окружающей действительности (а заодно все того же Олега Данилова – мы играли вдвоем, один «рулил», а второй – вел огонь). Продолжения были по-своему хороши, однако именно первая часть, в которой игроку предоставлялась полная свобода действий, является, на мой взгляд, самой лучшей.

Thief: The Dark Project. Эта игра полностью перевернула все мои представления о том, как должен выглядеть настоящий action. Оказалось, что прятаться в тени и избегать встречи с противником не менее, а, пожалуй, даже более интересно, чем носиться по уровню с дикими воплями и разносить в клочья все, что шевелится. Thief 2 оказалась своеобразной работой над ошибками,

вом чему последний пункт моего хит-парада. Вышедшая летом этого года гремучая смесь киберпанковского 3D-шутера, шпионского триллера и ролевой игры под названием **Deus Ex** смотрится как добротный интерактивный фильм-боевик и вполне способна заставить игрока изменить свои взгляды на окружающую его действительность.

СЕРГЕЙ СВЕТЛИЧНЫЙ, 27 ЛЕТ

Игровой стаж: 15 лет
Любимый жанр: 3D–action

На самом деле «стаж» указан очень приблизительный: просто где-то в середине восьмидесятых (точнее, уже и не вспомню) я в первый раз сел за компьютер, чтобы поиграть. Как сейчас помню, это было в специальном компьютерном зале одного из павильонов Киевской ВДНХ – час игры за машиной с черно-белым монитором стоил что-то около 60 копеек, за цветным – в два раза больше. И хоть ездить приходилось через весь город (часа полтора в одну сторону), все же за возможность погонять в черно-белый Paratrooper я, помнится, выложил не одну десятку.

Нетрудно заметить, что определенная часть моего Top 10 совпадает с хит-парадом Олега Данилова. Ничего удивительного – просто в начале 90-х мы регулярно после института заезжали к нему домой (у Олега была очень неплохая по тем временам «тройка») и засиживались за компьютером до поздней ночи.

Sid Meier's Civilization – одна из двух стратегий (вторая – Railroad

вильно или нет поступили «идовцы» (id Software), ослабившие «ракетницу» в Quake III Arena, послушали бы вы, как обсуждалось в свое время введение во вторую часть супершотгана! Этой игрой буквально жили, и я до сих пор с удовольствием отыскиваю в Internet ее любительские модификации, добавляющие поддержку 3D-акселераторов, полигональных монстров и т. д., и раз в полгода обязательно прохожусь, как танком, по толпам импов и кибердемонов.

Quake – для меня это уже не просто игра, это образ жизни. Если DOOM я запускаю раз в полгода, то Quake – раз в неделю. Спор между «дюкофилами» и «квакерами» на тему, какая игра лучше, уже давно утих, поэтому я не стану говорить, почему люблю именно Quake, поскольку есть вероятность того, что топор войны, зарытый в незапамятные времена, снова кто-нибудь откопает.

Secret of Monkey Island, по аналогии с единственной в моем активе стратегией – «Цивилизацией», «Остров Обезьян», единственный квест, в который я играл с огромным удовольствием. Непередаваемый юмор,

РОМАН ХАРХАЛИС, 26 ЛЕТ

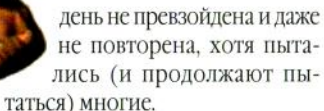
Игровой стаж: 10 лет
Любимый жанр: RTS

Мое отношение к играм не совсем обычно, и порой просто удивляет моих коллег по редакции. С одной стороны, я охотно воспринимаю новые веяния (любимые мною 3D-стратегии – яркий тому пример), с другой – подхожу к игре основательно, как к тестированию ставших у нас в редакции уже притчей во языцех сканеров, с третьей – являясь по натуре формалистом, не приемлю даже самую блестящую идею, если она не облечена в красивую и удобную форму. Помнится, я еще ни разу не упустил случая при всем честном народе попинать «священную корову» игрового мира – оригинальность. Новизна (в смысле, отличие от общепринятых стандартов) ради новизны, всяческая «левая резьба» – не для меня. Возможно, поэтому я так привязан к сиквелам, в каждом из которых некая игровая идея «вылизана» и доведена до совершенства, а в мой хит-парад попало множество «двушек».

Как ни странно, мне абсолютно чуждо фанатичное преклонение перед старыми играми. Я не понимаю людей, которые отдают преимущество древней игрушке с 16-цветной (в лучшем случае) графикой перед новой, пусть такой же по сути, но нарядной и красивой. Говорят, что самые яркие воспоминания у человека всегда связаны с его юностью, периодом познания чего-то нового, а с годами начинается брюзжание на тему «раньше все было лучше». У меня все с точностью до наоборот, а значит, есть еще надежда, что на самом деле я еще не такой старый, каким кажусь самому себе.

Итак, собственно, хит-парад...

«Тетрис». Бессмертный шедевр Пажитнова – первая «чисто компьютерная» игра, не имеющая прототипов и аналогов в реальной жизни. Это своеобразные «компьютерные семечки», которые можно с одинаковой легкостью «щелкать» и пять минут, и пять часов. Еще во Львове, на стареньком PC XT, играли по вечерам всей семьей – один управляет, остальные подсказывают...



Duke Nukem 3D. Из всех 3D-action, культовых и не очень, корявых и совершенных, мне больше всего нравится именно эта – веселое (если можно так выразиться) «мочилово», перенявшее дух бесшабашных американских боевиков. А погружаться в тяжелую, давящую атмосферу полуотчаяния-полусумасшествия я не хочу – по-моему, жить и так невесело...

WarCraft II. Шедевр ранних RTS. Идеальный сиквел, на голову выше первой WarCraft по всем параметрам. В меру сложная, хорошо сбалансированная, атмосферная. Именно она и определила мои жанровые предпочтения.

Master of Orion II. Какое волшебство заложено в эту игру?! Казалось бы, нет в ней ни хорошей графики, ни сколько-нибудь серьезной тактики. Но второй такой глобальной космической стратегии со столь же потрясающей играбельностью с тех пор так и не появилось. МОО II – образец идеального баланса простоты и разнообразия.

Incubation: Time is Running Out. Игра, опередившая время на годы. Графика Incubation в 1997 г. смотрелась великолепно, да и сегодня воспринимается отнюдь не как архаизм. Остается лучшей пошаговой трехмерной тактикой и по сей день.

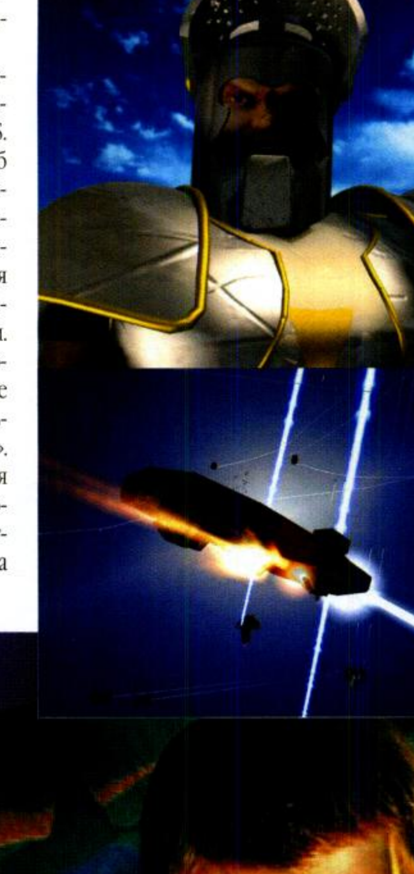
Myth: The Fallen Lords и **Myth II: Soulblighter**. Первая трехмерная RTS и ее блестящее продолжение. По сути, именно они и определили пути дальнейшего развития жанра. Создать такую же цельную атмосферу до сих пор не удалось никому. Играл с упоением как в оригинальные игры, так и в add-on Myth II: Chimera, а также в бесчисленные любительские дополнения.

Homeworld. Космическая стратегия, какой она и должна быть. Трехмерная, как сам Космос, красивая до умопомрачения... Романтичная. По сей день не превзойдена и даже не повторена, хотя пытались (и продолжают пытаться) многие.



Ground Control. Эту игру можно без сомнения назвать представителем нового поколения RTS. Филигранная тактика идет рука об руку с почти «киношной» трехмерной графикой. А удобное управление камерой позволяет выхватывать из круговерти боя сцены, не уступающие профессиональным операторским работам.

Shogun: Total War. Необычная глобальная стратегия. До сих пор такие игры строились по принципу «сильная стратегия – примитивная тактика». В Shogun неплохая экономическая часть сочетается с хорошо проработанным боем в реальном времени. Отличная трехмерная графика. Приз за лучший искусственный интеллект.



СЕРГЕЙ ГРИГОРОВИЧ

Интервью на с. 70

- Dune2
- Wolfenstein 3D
- WarCraft 2
- Doom
- Civilization
- Heroes Of Might & Magic
- Age of Empires
- Total Annihilation
- Starcraft
- Counter Strike

МАКСИМ ПОТАПОВ, 25 ЛЕТ

Игровой стаж: 15 лет

Любимый жанр: 3D-action

Wolfenstein 3D я лично считаю самой реалистичной игрой десятилетия. Новому поколению геймеров такое заявление может показаться смешным, но для первых игроков в 3D-action (по крайней мере, для меня) – отнюдь. Ведь до появления Wolfenstein 3D мое представление о компьютерных играх ограничивалось 2-мерными аркадами, озвучиваемыми PC-спикером. Трудно даже передать изумление, испытанное мною от «реальных» трехмерных коридоров и комнат, по которым разносились крики врагов и эхо от лязгающих дверей. Воображение с лихвой дополняло примитивную графику, я был полностью вовлечен в мир Wolfenstein и переживал игру «взаправду».

Duke Nukem 3D произвела настоящую революцию в мире 3D-action. Вселенная Duke 3D обладала такой интерактивностью, которой и многие современные игры могут «позавидовать». Кроме того, сам Duke Nukem стал первой «реальной» личностью среди главных героев игр-боевиков, и именно это обстоятельство дало такое ощущение реалистичности, какое нельзя было испытать ни в одной другой игре, даже в Quake и Quake II с их более продвинутой графикой. Особый шарм в игру привнес юмор, который был во всем – в сюжете, дизайне уровней, в комментариях Дюка, образах врагов. О Dukematch на всю жизнь осталось впечатление как о самой забавной сетевой игре.



Redneck Rampage – по-настоящему веселая игра, один сплошной фарс в стиле «иду в воскресенье после бани, морда красная...». Колоритный образ простого сельского мужичка и специфика деревенского уклада жизни (куры, свиньи, комары, навоз...) создают удивительную обстановку для вполне «конкретного» боевика а-ля Duke Nukem 3D.

Blood – еще одна игра, которую приятно переиграть время от времени «для души», причем независимо от того, как далеко в технологическом плане ушли современные игры – уж очень там все забавно, не в пример мрачному и, на мой взгляд, скучному Blood 2.

Quake II – лучшая игра из использующих движок... Quake II, не в обиду Half-Life, Sin и другим играм будет сказано. Дизайн уровней, атмосфера, сюжет, геймплей, физика мира, графика – все это гармонично сочетается друг с другом, что обеспечивает особый «душевный» и физический комфорт игроку. К тому же эта игра внесла особый вклад в развитие киберспорта.

Unreal – кульминация технологий графики и звука в трехмерных играх уходящего десятилетия. Возможно, по «играбельности» есть вещи и поинтересней – взять тот же Half-Life, но по визуальному и слуховому восприятию – игра не на один год опередила свое время. После годичного скитания по желто-красно-коричневым зданиям Quake II я был потрясен до глубины души, когда в Unreal впервые вышел на поверхность и увидел гигантское пространство под открытым небом, с плывущими по нему настоящими облаками и парящими птицами. Изумительная музыка, шум водопада, экзотические звери, мошкара в свете от фонарей, разноцветные блики на стенах, удивительная архитектура... Потрясающая, нереальная «атмосфера»!

Quake III Arena – наилучшая арена для кибератлетов сегодня. Для меня Quake III – настоящий спорт, по крайней мере, на любительском уровне. Хорошо, что тренироваться можно и дома на ботах – проходя без проблем всю игру на уровне сложности Nightmare, я «поигрываю» командный deathmatch в одиночку против 4–5-хардкорных ботов. Каждый день.



Unreal Tournament – наилучшая арена для кибер... я это уже говорил? И, тем не менее, совершенно другая. Именно в этом ее огромная ценность, ведь смена обстановки не даст соскучиться любителям активного (в смысле 3D-action) отдыха.

Half-Life/Counter Strike – великолепная возможность снять стресс от единоборств (как жизненных, так и игровых) и отдохнуть от гонки за личными очками (фрагами), ведь здесь речь идет о победе команды, а не о «героических» действиях отдельного игрока. Даже обсуждение «на бумаге» тактики совместных акций – не менее интересный процесс, чем сама игра, и просто отличный повод провести время с друзьями.

The Neverhood я лично считаю лучшей игрой всех времен и народов, несмотря на мое увлечение 3D-action. Все самое хорошее и доброе, что я получил в жизни от игр, мультиков и сказок, воплотилось в этой игре. Сюжет, чувство юмора, головоломки – просто потрясающие! А музыка? Мы даже саундтрек записали на кассету. Чтобы все составляющие были сделаны на таком уровне в одной игре – это действительно «небылица», настоящее чудо. Учитывая библейский сюжет и весьма глубокий по содержанию финал, – The Neverhood, пожалуй, единственная игра, о которой можно сказать, что в ней есть «искра Божья».

СЕРГЕЙ ОРЛОВСКИЙ

Интервью на с. 66

- Command & Conquer
- Diablo
- EverQuest
- Ultima Online
- Jagged Alliance II
- HoMM II
- Master of Orion
- VGA Planets
- Fallout
- Unreal

АЛЕКСАНДР ПТИЦА

Игровой стаж: уже и не припомню сколько лет

Любимый жанр: adventure

Задача выбора десятки потрясших меня игр превратилась в сладкие ретровоспоминания, с одной стороны, и в жуткую проблему, когда численность претендентов намного превысила количество вакансий, – с другой. Нет сил выводить за рамки списка некоторые бесспорные шедевры, но ничего не поделаешь – придется. И мне здесь еще сложнее, чем коллегам, ибо ПК, как вам известно из прошлого номера журнала, – не единственная платформа, которой мне довелось пользоваться на своем достаточно долгом геймерском веку. Посему не удивляйтесь, встретив в моем хит-параде не только компьютерные, но и игры для телеприставок.

Ладно, обратимся к конкретике.

Ну куда ж деваться без «**Тетриса**»! И на терминале от СМ-4 играл, и на ДВК, и на БК, и на Gameboy, и на Dendy... Даже Dreamcast, которому без году неделя, и тот имеет свою собственную версию под таинственным названием Tetris 4D. И всякий раз не переставал восхищаться этим живым воплощением тезиса «Все гениальное – просто!».

Именно простотой, и к тому же потрясающей динамикой меня (как и многих моих друзей) в те давние годы «двоек» заворожил стремительный «летательно-стрелятельный» скроллер **Xenon II**, который изваяли известные безумцы из Bitmap Brothers. Мне казалось, что такие монстры, как в «Ксеноне», могут быть порождены только несколько сдвинутыми мозгами, и, черт возьми, это было так привлекательно!

Возможно, вам покажется странным – написал, что любимый жанр – неторопливые адвентюры, а сам поет дифирамбы action. Ничего удивительного. Настоящая игра – она и в Африке игра, независимо от своей направленности. Посему **Doom**, равно как и его ближайший родственник **Heretic,** и по сей день постоянно занимают положенный кусок дискового пространства на винчестере моего домашнего ПК.

Впервые о компьютерной игре как о произведении искусства я подумал, когда увидел, как бегает, подтягивается, аккуратно перепрыгивает опасные расщелины, фехтует отважный принц Али в незабываемом творении Джордана Мехнера **Prince of Persia**. И зачем только его в погоне за «длинным долларом» в прошлом году так испоганили, превратив в жалкое подобие некоей известной всем «гробокопательницы»?

А теперь вспомню одну штуку, из-за которой очень несладко пришлось одному из моих чайников, погибшему смертью храбрых после того, как закончился процесс выкипания воды, которой он был наполнен доверху. А причиной всему оказалась незатейливая текстовая экономическая игра «**Президент**», захватившая меня настолько, что окружающий мир просто перестал существовать. Обитало сие маленькое чудо на обычной компакт-кассете, с которой и грузилось во чрево машины, бывшей в то время основой школьных компьютерных классов. Эту рабочую лошадку звали БК-0010.

Как бы ни хотелось мне внести в список Civilization «дедушки» Сида Мейера, его творческое наследие у меня будет представлено другим суперхитом. Невероятное разнообразие геймплея – морские сражения, фехтовальные поединки, поиск сокровищ, штурм городов. И все это происходит под знаменем «Веселого Роджера». Догадались? Ну, конечно, **Pirates!**, или ее модификация **Sid Meier's Pirates! Gold**, появившаяся несколько позже и поддерживавшая VGA-режим.

Как нетрудно догадаться, ваш покорный слуга переиграл всю классику адвентюрного жанра, то есть те игры, которые в отечественном геймерском сообществе принято называть квестами. Я мог бы из них составить отдельную десятку, но в нынешний перечень номинирую блестящий образец фирменного «лукасовского» юмора в лице самой первой игры о приключениях «настоящего» пирата Гайбраша Трипвуда (глядите, опять пираты!) на Обезьяньем Острове и в его окрестностях. Как сейчас помню бесконечные телефонные переговоры с друзьями, когда мы делились своими открытиями в процессе прохождения **Secret of Monkey Island**.

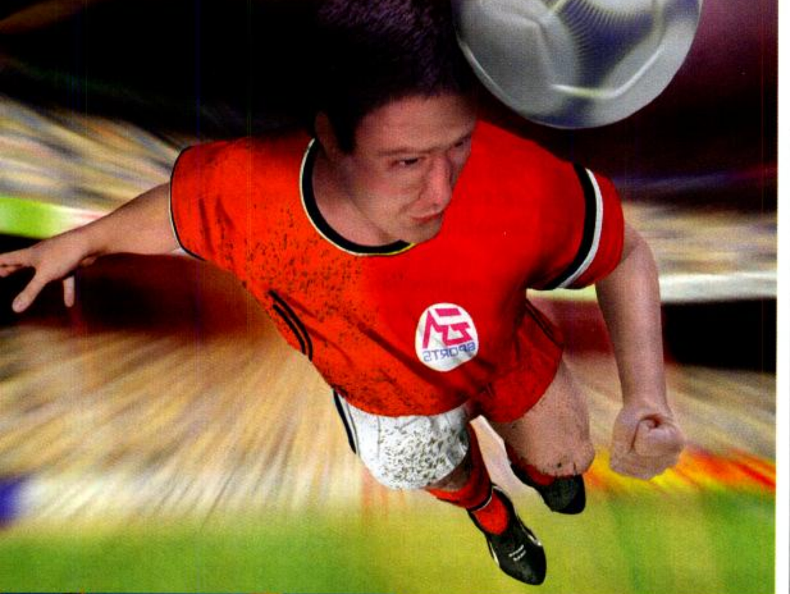
У меня осталось всего два свободных «слота», а еще следовало бы почтить вниманием бесконечное множество приставочных «удовольствий». Просто кошмар. Сотни игр, из них десятки «потрясших», а выбрать нужно лишь две. Так уж и быть, одно место отдаю реликту – **Super Mario Bros** (GameBoy, NES) за идеально выстроенный геймплей, а второго удостоится лучший файтинг всех времен и народов **Soul Calibur** (Dreamcast) за изумительное графическое решение и «бездонную бочку» секретов, бонусов и прочих больших и маленьких «вкусностей».



ЭНДЖЕЛ МУНЬОС

Интервью на с. 44

- Pong
- Zork
- Zelda
- Time Commando
- Crusader: No Remorse
- Unreal
- Quake
- Doom
- Doom 2
- Half-Life





СЕРГЕЙ ГАЛУШКА, 35 ЛЕТ

Игровой стаж: затрудняюсь ответить
Любимый жанр: спортивные симуляторы

Впервые с компьютерными играми я столкнулся еще в университете, на СМ-1428. Естественно, это были «Тетрис» и «Змейка». Признаться, особого впечатления в те годы они на меня не производили.

Сейчас играю довольно мало, чаще всего, когда охота немного отдохнуть от основной работы или за компанию с сыном. Моя «игровая» зрелость, если можно так выразиться, пришлась на время, когда я работал в серьезных государственных учреждениях. Поэтому и говорить о своей «любимой десятке» я буду, так сказать, с «государственной» точки зрения.

«Тетрис» – это не столько игра, сколько эпоха компьютеризации всей страны, универсальное средство против радиофобии, и даже образ мысли рядового отечественного клерка. Словно разноформенные глыбы спускаются на него сверху приказы и инструкции, законы и поправки к ним. Изредка, четко складываясь в единую цепочку, они взаимоотменяют друг друга, и тогда всетерпящий чиновник вздыхает с облегчением, но чаще камнепад указов и распоряжений безжалостно заваливает несчастного государственного служащего, и он тонет в лаве докладов, отчетности и писем.

Prince of Persia II – отдушина и мечта романтичных секретарш всех времен и народов. Он – стройный, сильный, мужественный и, непременно, нежный и богатый – где-то существует. Разбивая коварные замыслы врагов и преодолевая препятствия, он спешит навстречу к ней, чтобы вырвать ее из унизительной кабалы босса. Впереди – пропасть, кровь из носу, надо зацепиться хоть кончиками пальцев за тот маленький выступ в стене. Разбег, Shift плюс стрелка вверх, прыжок, и... пьет валерьянку секретарша первого зама. Снова попытка, еще одна жизнь. Одно неосторожное движение, и... ах! Падает в обморок впечатлительная «волеисполнительница» Самого главного... Но ничего, как-то выживали, хотя принцев дожидались очень немногие.

Loderunner – развивала способности чиновников бегать с важными бумагами по бесконечным коридорам министерств и ведомств, создавая видимость работы и избегая при этом встречи с начальством, которое, в свою очередь, занималось примерно тем же самым, только, наоборот, выслеживая подчиненных.

Wolfenstein 3D – для людей среднего поколения, воспитанных в духе советского патриотизма на фильмах и книгах о войне, эта игра была продолжением сериала «Освобождение», «утолением» естественной ненависти к фашизму. Как ни странно, но для меня «стратегическим» завершением этой исторической эпопеи впоследствии стала Commandos.

Duke Nukem 3D. Эта игра была катализатором процесса объединения разрозненных компьютеров в локальные вычислительные сети, тестом на их работоспособность. Некоторые служащие даже умудрялись выколачивать дополнительные премии за систематические сверхурочные, проведенные за ней, естественно, при этом создавая вид чрезмерной загруженности работой.

Mortal Combat II – вся накопленная с утра «любовь» к начальству воплощалась в эти захватывающие поединки в обеденных перерывах. Особое удовольствие доставляло на последних секундах победного матча набрать заветную комбинацию клавиш и сделать сопернику коронное Fatality. Вот уж не случайно в Японии для психологической разрядки подчиненных выставляют чучела боссов.

Alone in the Dark – день к закату, адреналин в кровь, «не ходите, дети, в Африку гулять». Но дети ходили... Точнее, не дети, а программисты, и не в Африку, а за пивом, чтобы слегка освежиться и снова спуститься в мрачные виртуальные подземелья. Игра, которая примерно на полгода задержала «вскормленных» квалифицированных специалистов в стенах государственных «альма-матерей». Где же еще можно так «оторваться»?

WarCraft II – «болезнь», косившая ряды системных администраторов и операторов узлов электронной почты, стратегия, которая учила их, как, поднакопив немного знаний, опыта и сертификатов об окончании престижных курсов (о деньгах, естественно, речь не шла), «убить» интеллектом руководство процветающего коммерческого банка либо захватить место в известной западной компании.

FIFA 95-2000 – ежегодно обновляемый «медицинский» препарат, рекомендованный EA Sports для снятия нервных стрессов у миллионов болельщиков, средство реализации их амбиций. Как хочется потом, следя на стадионе или по телевизору за ходом реальных футбольных баталий, нажать *Пробел*, чтобы сменить тактику игры любимой команды, либо добавить ускорения нападающему с помощью клавиши *<W>*.

Moorhuhn 2 – в последние месяцы самая популярная игра в Германии. 15 миллионов копий, загруженных с сервера разработчика. «Гуманная» стрелялка – не в людей, а в петухов. Мужчинам нравится на генном уровне, пробуждая дремлющие охотничьи инстинкты. Женщинам – выборочно, лишь тем, кто привык в семье самостоятельно добывать средства к существованию. ■

КОММЕНТАРИЙ ГЛАВНОГО РЕДАКТОРА

Ну что ж, я думаю, прочитав эту статью, вы смогли понять, как относится к играм редакция «Домашнего ПК». Ради интереса я решил провести в конце статьи небольшой статистический анализ представленных TOP 10.

Итак, безусловными победителями оказались... id Software. Игры на движках этой компании упоминались чаще других – 10 раз. Что ж, лидеры индустрии заслужили такое признание. С одной стороны, здесь сыграла определенную роль всеобщая любовь к action, этот жанр получил 22 условных балла. На втором месте, что, впрочем, тоже не удивительно, – стратегии, 17 «знаков внимания». А вот мои любимые RPG вкупе с агонизирующим жанром адвентюр заработали по 6 очков. Но ничего, мы еще отыграемся в «Игровых Оскарах 2000». А тремя лучшими играми, упоминавшимися чаще других, стали: **«Тетрис», Incubation: Time is Running Out, Duke Nukem 3D.**

В конце статьи я хотел бы анонсировать наш ежегодный конкурс «Игровые Оскары 2000». Вкратце напомню его условия. «Игровые академики», в лице редакции «ДПК» и вас, уважаемые читатели, отбирают по пять игр-претендентов в следующих номинациях:

Жанровые премии
Action-arcade
RPG
Action/RPG
Adventure
Simulation
Strategy-Wargame
«Оскары»
Лучший сценарий (сюжет)
Лучшая мужская роль
Лучшая женская роль
Лучшая роль второго плана
Лучшее звуковое оформление
Лучшее музыкальное сопровождение
Лучшая операторская работа (интро и заставки)
Лучшие спецэффекты
Лучшая отечественная игра (СНГ)
Лучшая локализация (СНГ)

Двенадцать игр–кандидатов на звание **«Игры года»** отбираются из жанровых номинаций (по две от каждого жанра).

Так что, уважаемые игроки, высылайте свои предложения в адрес редакции по электронной почте на адрес **dpk@itc.keiv.ua**. Списки для голосования будут «вывешены» на Web-сайтах «ГаММеР» (*www.gammer.net*) и ITC Online (*www.itc.kiev.ua*) **15 декабря 2000 г.** Голосование будет проходить **до 15 января 2001 г.**





exclusive

Олег Данилов

Властелин Аллодов

Пораженные в самое сердце новой игрой Nival Interactive во вселенной «Аллодов» – «Проклятые Земли» (см. статью в этом номере), будущей претенденткой на звание «Игры года» и «RPG года», мы не могли удержаться и решили побеседовать с создателем «наших Балдуров» о вышедшей игре и планах компании на будущее. Итак, встречайте «русского Рэя Музику» – Сергея Орловского.



Во-первых, разрешите поздравить Вас с выходом действительно великолепной игры, с завершением большой работы. Я, как большой фанат «Аллодов», знал, что игра будет крутой, но чтобы настолько... Поразили вы нас. Что теперь – длительный отдых или новый проект во вселенной «Аллодов»?

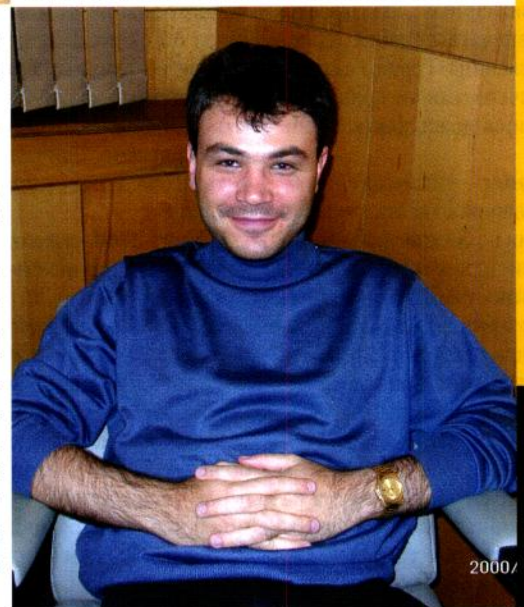
Спасибо! Длительный отдых нам противопоказан, как и любому разработчику. Сейчас основные силы брошены на новый проект – Etherlords, русское название его будет объявлено в ближайшее время. Помимо этого, мы, безусловно, начнем разработку и других проектов, которые могут базироваться на вселенной «Проклятых Земель», но сейчас говорить об этом еще слишком рано. В данный момент запускается проект Мастер-сервера для «Проклятых Земель», который объединит все многопользовательские серверы, работающие на данный момент в Internet.

Все ли удалось реализовать в «Проклятых Землях», или остался еще большой задел на будущее?

Нет предела совершенству... И плох тот разработчик, который не знает, как улучшить свою игру после ее завершения. Так что идей у нас еще очень много, и задел на будущее более чем достаточный.

Вселенная «Аллодов» настолько оригинальна, что, как нам кажется, не имеет не только игровых, но и литературных аналогов. Но, тем не менее, вехи и ориентиры при создании мира у вас наверняка были как среди игр, так и в фэнтэзи?

У нас нет прямых литературных или игровых аналогов, хотя писательница Анна Клименкова, предложившая название «аллоды», уже написала роман на эту тему. Идея мира аллодов разрабатывалась почти год и претерпела много изменений. Сначала мы задумывали огромный online-мир, навеянный играми от Kesmai и всевозможными MUD-ами. Для удобства мир будущей игры делился на отдельные части, между которыми осуществлялись путешествия. Сначала это были «луны», вращавшиеся вокруг некоторой планеты, потом – острова, плавающие в астральном пространстве, и, наконец, появились «аллоды».



Не обидно было год назад слышать громкие заявления Blizzard о создании жанра RPS (Role Playing Strategy), с успехом использованный вами значительно раньше в «Аллодах» и «Аллодах 2»?

Вовсе нет, даже обрадовались, что такие гиганты, как Blizzard, поняли перспективность того направления, в котором мы работали длительное время. Для нас это стало еще одним доказательством того, что мы движемся в правильном направлении.

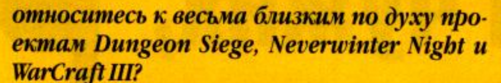
И вопрос вдогонку. Вы, как и Blizzard, решили все же уйти от RPS к почти классической RPG. Почему?

Тут можно поспорить. «Проклятые Земли» – далеко не классическая ролевая игра. Где вы видели в этом жанре столько тактических элементов? Да, персонажи в «Проклятых Землях» можно развивать очень глубоко, но основная задача игрока заключается не в том, чтобы «раскачать» его, а в том, чтобы использовать новые тактические возможности игры для успешного прохождения. Да, «Проклятые Земли» – в большей степени ролевая игра, чем стратегия. Опираясь на опыт первых «Аллодов», мы пришли к выводу, что смешивать в одной игре элементы обоих жанров в равной степени – не самое удачное решение. Мы поняли, что должны использовать возможности какого-то конкретного жанра (например, ролевой игры) полностью, добавляя при этом некоторые элементы другого, что привнесло бы в игру дополнительные возможности и сделало gameplay оригинальным. В Blizzard, видимо, пришли к такому же решению, просто шли с другой стороны – от стратегии.

Ролевая система «Аллодов» совершенствовалась от версии к версии. Как и мир, она весьма оригинальна и самобытна. Что послужило ее основой (хотя бы идеей, AD&D, GURPS, Vampire ets) и не было ли желания просто лицензировать систему у тех же Wizard of the Coast и сосредоточиться на сюжете, как это делают Black Isle/ BioWare?

Лицензировать чужую систему – значит, загонять себя в гораздо более жесткие рамки, и хотя здесь есть свои преимущества, это не всегда положительно сказывается на геймплее. Разрабатывая систему для «Проклятых Земель», мы взяли лучшее из GURPS, где нет ни классов, ни уровней. Она дала нам возможность привнести в игру еще один элемент стратегии, а именно, возможность развивать своих персонажей так, как это целесооб-





разно для каждого конкретного стиля прохождения.

И еще раз о ролевой системе «Аллодов». Это чистая CRPG-система или вы вынашиваете тайные планы о ее настольном издании?

Наша система может быть использована только как CRPG. Дело в том, что настольная ролевая система и CRPG – в некотором роде взаимоисключающие понятия. CRPG очень формализована и рассчитана на практически неограниченные возможности компьютера, тогда как ролевая система для настольной игры – на личность гейм-мастера, а значит, на нечеткие правила, толкуемые в зависимости от ситуации, и низкие «вычислительные мощности» листочка бумаги и карандаша.

Сюжет всех серий «Аллодов» впечатляет. Но, не в обиду будет сказано, не было ли желания пригласить кого-то из мэтров отечественной фэнтэзи – Святослава Логинова, Ника Перумова?..

Мы очень гордимся работой нашего сценариста Алексея Свиридова, который, кроме сценариев игр, писал и пишет романы, в том числе в стиле «фэнтэзи». Он – профессиональный писатель, к тому же в совершенстве владеющий техникой написания игровых сценариев. Эта техника очень специфична, приспособиться к ней сложно для любого писателя, и хороший игровой сценарист – настоящая находка.

Что, по Вашему мнению, выделяет «Проклятые Земли» среди других игр, и как Вы относитесь к весьма близким по духу проектам Dungeon Siege, Neverwinter Night и WarCraft III?

Например то, что мы вышли в этом году, а они выходят в следующем... Да, некоторые идеи пересекаются, и это понятно, но такие возможности, как конструктор предметов и заклинаний, не использованы ни в одной из перечисленных игр, что позволяет нам считать свой проект достаточно оригинальным и не проводить прямых параллелей ни с одной из выходящих в ближайшем будущем игр.

Назовите, пожалуйста, монстра, персонаж и карту в «Проклятых Землях», которых лично Вы любите больше всего.

Из монстров мне нравятся лесовики, белые тигры и гарпии, из персонажей самые симпатичные, наверное, наемницы, а карты... Каждая из них обладает неповторимыми привлекательными чертами и тактическими загадками...

Будут ли опубликованы инструменты редактирования игры, т. е. ожидать ли нам любительских миссий и компаний как для single-player, так и для multi-player?

Редактор карт для «Проклятых Земель», на наш взгляд, слишком сложен, чтобы доставить удовольствие игрокам. Разработка карты состоит из нескольких этапов, например, создание ландшафта требует навыков работы с 3DStudio Max. После этого уже можно расставлять объекты в редакторе, но системные требования для работы с ним также довольно высоки. Вот причины, по которым мы не собираемся его публиковать.

Планируете ли вы создание больших серверов «Проклятых Земель» а-ля «королевства» Diablo II?

Пока, как я уже говорил, запущен только Мастер-сервер для «Проклятых Земель». Это не значит, конечно, что мы полностью отказались от идеи online-мира. Дизайнерские работы в данном направлении продолжаются, о чем мы сообщим через некоторое время, хотя это необязательно будет связано с «Проклятыми Землями».



Теперь хочется поговорить о новых проектах. В Etherlords используется движок «Проклятых Земель»?

Да, усовершенствованный и обогащенный новыми возможностями. Специально для Etherlords разрабатываются, например, новые подключаемые модули, позволяющие переносить анимацию специальных эффектов из 3DStudio Max непосредственно в игру.

Etherlords – это «Герои» в мире «Аллодов» или самостоятельная вселенная?

Etherlords – полностью самостоятельная вселенная, совершенно непохожая на мир Аллодов. Не всем интересно постоянно заниматься одним и тем же – в Etherlords часть нашей команды реализовала давно вынашиваемые мечты и планы и работает над проектом с большим энтузиазмом. Мир Etherlords поделен между четырьмя враждующими расами магов, каждый из них имеет уникальный набор заклинаний, включая вызываемых монстров, которых в игре около трехсот.

Почему за основу магической системы Etherlord взяты Magic: The Gathering?

Магическая система Etherlords вполне оригинальна, хотя действительно в основу положены принципы геймплея Magic: The Gathering. На наш взгляд, он предоставляет много новых, не использованных ни в каких других играх возможностей, и в Etherlords мы попытались адаптировать его к компьютерной игре, добавив дополнительные элементы стратегии и управления ресурсами. По-моему, получается очень интересно.

Огромное спасибо за содержательную беседу. Будем с нетерпением ждать новых игр Nival Interactive.



С наилучшими пожеланиями от разработчиков "Проклятых Земель" !

Zarus
СМЕРТНИК
MONSTER
Valaddin
Zak
Sharpey
Jane
AncheR
Warp
Glaz
Dr. Feelgood
Helen
GreatAlex
MadSerg
SOUND
Virtual Warrior
Epik
Lama

Свой среди чужих, чужой среди своих

Олег Данилов

К этой игре нельзя относиться спокойно. Ее можно либо любить, либо ненавидеть. Мне повезло: я проникся романтикой «Проклятых Земель». Именно эта игра заставила меня провести апгрейд компьютера (см. «Домашний ПК», № 11, 2000), именно из-за нее я отложил на время свои похождения по Берегу Меча (см. там же). Именно из-за «Проклятых Земель» я уже которую ночь не сплю...

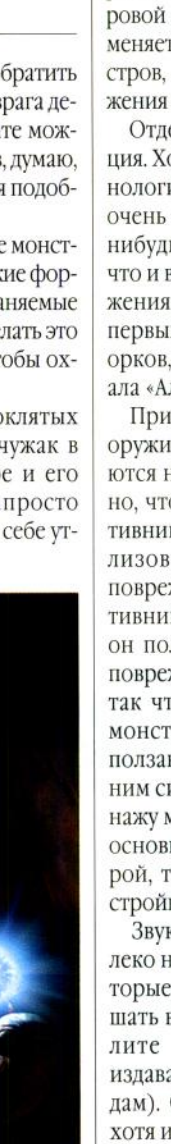
ЧУЖАК В ЧУЖОЙ ЗЕМЛЕ

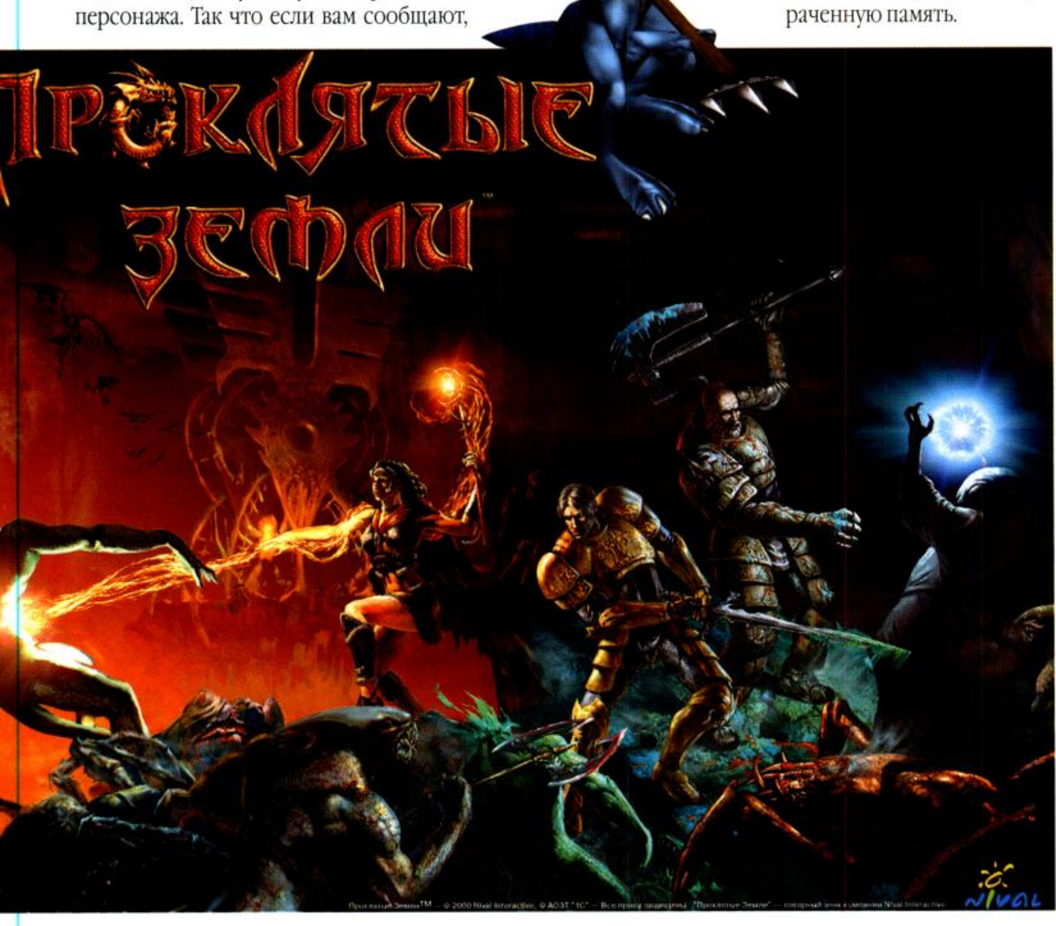
Первое, что стоит вбить в головы лихих рубак и поклонников творчества С. М. Буденного, – человек слаб. Один он ничто, да и в компании с друзьями... не более чем ходячий завтрак одинокого тролля. Аллоды жестоки, и выжить на них сможет... хитрейший. Тот, кто знает, что такое тактическое отступление, скрытность и осторожность. Тот, кто способен ударить в спину, заманить врага в хитроумную ловушку или отлавливать противников по одному. Тот, кто умеет часами сидеть в засаде, изучая маршруты патрулей и расположение постов, или терпеливо ждать момента для точного выстрела. Тот... кто может проползти несколько километров на брюхе.

Большая часть монстров, проживающих на аллодах Гипат, Ингус и Суслангер, сильнее вашего персонажа. Так что если вам сообщают, что противник достойный, рекомендую обратить внимание на предупреждение и обойти врага десятой дорогой. Даже на спокойном Гипате можно запросто встретить зеленых драконов, думаю, рассказывать, чем обычно заканчиваются подобные тет-а-тет, излишне.

Еще опасней самые хитрые и страшные монстры – люди, особенно регулярные армейские формирования. Готовьтесь преодолевать охраняемые периметры и снимать часовых, причем делать это лучше одним точным ударом в спину, чтобы охранник не успел позвать на подмогу.

В отличие от других игр герой «Проклятых Земель» не более чем чужак в этом опасном мире и его задача просто-напросто выжить... и вернуть себе утраченную память.





СВОЙ СРЕДИ СВОИХ

За последние годы мы уже видели несколько удачных примеров реализации полностью трехмерного окружения в ролевых играх, вспомним хотя бы DarkStone и Soulbringer, но, кажется, именно 3D-мир «Проклятых Земель» являет нам пример наиболее органичного применения современных технологий в RPG.

Аллоды «Проклятых Земель» безумно красивы, здесь можно часами любоваться плавным изгибом реки или парой сосенок, цепляющихся за скалистые берега. Чего стоят только погодные эффекты – дождь, гроза, снег, песчаные бури. А плавная смена дня и ночи... Причем и трехмерность, и погода используются в «Проклятых Землях» не pro forma, они реально вносят коррективы в игровой процесс. В зависимости от времени суток меняется поле зрения ваших персонажей и монстров, от типа почвы зависят скорость передвижения отряда и создаваемый им шум и т. д.

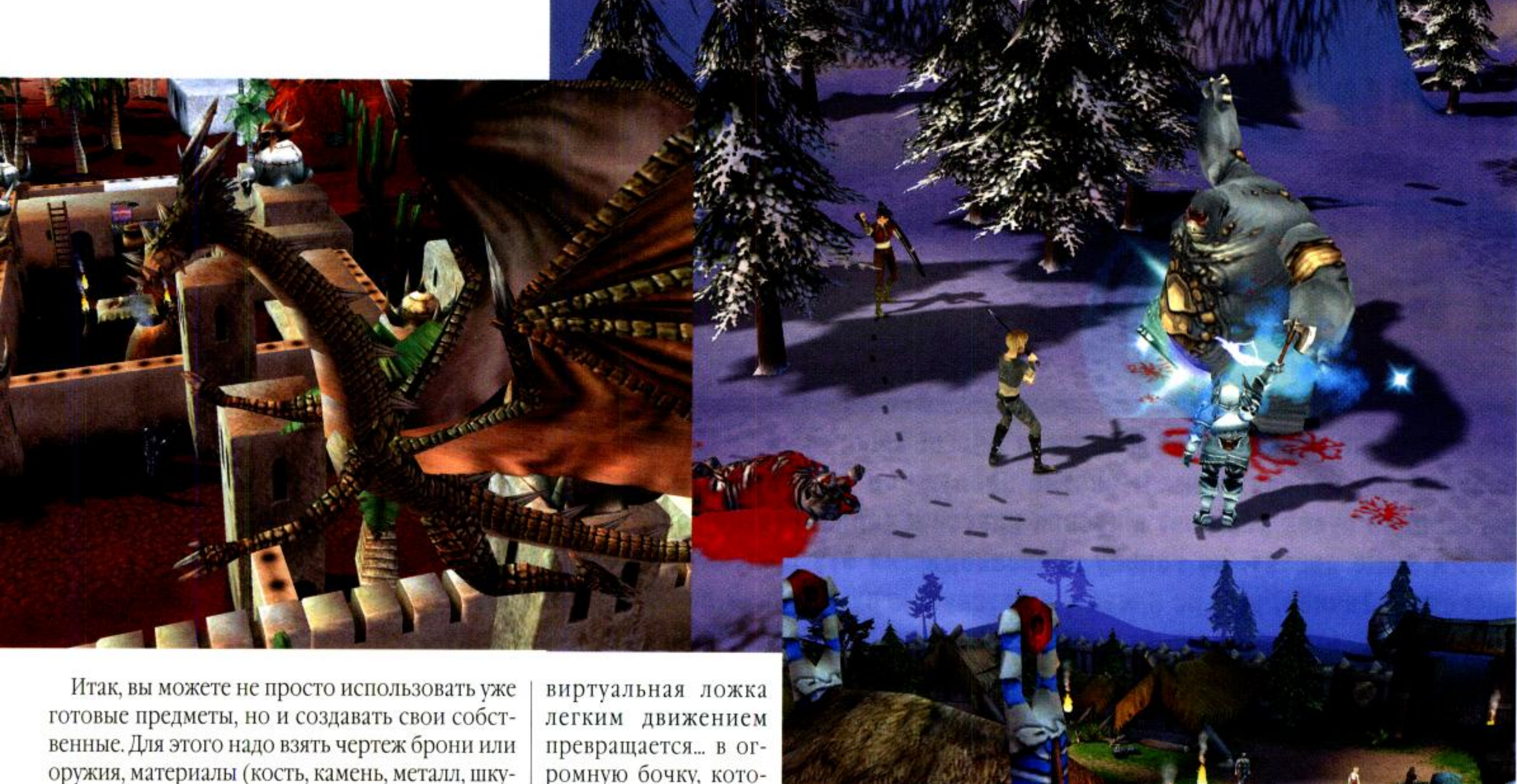
Отдельного упоминания заслуживает анимация. Хотя здесь и не использовалась модная технология motion capture, выглядят все движения очень естественно – как у людей, так и у каких-нибудь драконов. Особенно меня поразило то, что и внешний вид некоторых тварей, и их движения заимствованы в «Проклятых Землях» из первых частей игры, так что тех же людоедов, орков, гоблинов и троллей поклонники сериала «Аллоды» легко узнают «по походке».

Приятно, что любой элемент брони и любое оружие, используемые персонажем, отображаются на нем, так что одного взгляда достаточно, чтобы приблизительно оценить силу противника. Более того, в «Проклятых Землях» реализована отличная система визуализации повреждений. Достаточно посмотреть на противника, и вы увидите, какие именно ранения он получил. Здесь надо сказать, что система повреждений в «Проклятых Землях» зональная, так что вполне реально сначала отстрелить монстру ноги, а затем спокойно добить еле ползающего врага или же покончить с ним одним сильным ударом в голову сзади. По персонажу можно приблизительно определить и его основные характеристики. Так, чем сильнее герой, тем шире его плечи, чем он ловчее, тем стройнее.

Звук в «Проклятых Землях» также играет далеко не последнюю роль. Дело в том, что некоторые противники могут не заметить, а услышать ваших героев, точно так же и вы определите местонахождение монстров по издаваемым ими звукам (или оставляемым следам). Отдельно хочется упомянуть неплохое, хотя и несколько «детское» озвучивание персонажей, особенно «негуманоидов». Ну и, конечно, замечательная контекстная музыка – некоторые композиции интересны сами по себе независимо от игры.

ЧУЖОЙ СРЕДИ ЧУЖИХ

В игре много нововведений, но два из них заслуживают более пристального внимания. Это конструкторы предметов и заклинаний. Честно говоря, подобных вещей в RPG мы еще не видели.



Итак, вы можете не просто использовать уже готовые предметы, но и создавать свои собственные. Для этого надо взять чертеж брони или оружия, материалы (кость, камень, металл, шкуру и т. д.), и вы получите вещи лучше тех, что можно купить в магазине. Более того, в предметы встраиваются различные заклинания – как защитные, так и атакующие. Сами заклинания можно модифицировать, усиливая их, продлевая длительность, увеличивая радиус действия, уменьшая затраты энергии и пр.

Поверьте, простор для творчества здесь огромный, и комбинаций оружия, брони и магии действительно очень много. Впрочем, как и вариантов развития персонажа. Система способностей героев весьма обширна, и увидеть за одну игру все умения просто нереально.

Раскрывать сюжет «Проклятых Земель» я не буду, но могу сказать, что он весьма оригинален, как и весь мир Аллодов, а мотивация миссий и поставленные перед вами цели очень логичны. Причем сами миссии – это своеобразные шахматные задачи, решение которых требует некоторой смекалки, выдержки и умения.

БОЧКА ДЕГТЯ

Обычно в конце хвалебной статьи принято указывать один-два недостатка, замеченные в процессе знакомства с игрой, – так сказать, ложка дегтя на прощание. В случае с «Проклятыми Землями» данная виртуальная ложка легким движением превращается... в огромную бочку, которая может испортить все впечатление от великолепной игры и навсегда отбить желание связываться с продуктами отечественной разработки.

Начнем с того, что на моем домашнем ПК игра работала стабильно не более одного часа. Можно, конечно, обвинить в этом разогнанный процессор, или «детонаторы» не того калибра, но и на рабочей системе наблюдалась схожая картина. Вышедший недавно патч несколько улучшил ситуацию, но лишь несколько. Кроме того, в нашей редакционной сети игровой сервер не «жил» более получаса. Особенно порадовали обладателей новомодных GeForce неистребимые «тормоза» (8–15 кадров в секунду) именно на этой сверхмощной видеокарте. И т. д. и т. п. Большая часть online-форумов, посвященных «Проклятым Землям», просто засыпана возмущенными сообщениями игроков.

Определенные претензии можно также высказать и в адрес сбалансированности игры. Прежде всего это касается ролевой системы. Наряду с критичными для прохождения игры умениями здесь есть масса абсолютно лишних и ненужных. А это значит, что даже небольшая ошибка в развитии главного персонажа впоследствии приведет к фатальным последствиям.

Пожалуй, стоит остановиться – ошибок более чем достаточно, и если лично меня они совершенно не смутили и позволили получить от «Проклятых Земель» массу удовольствия, у других же они могут вызвать настоящую ненависть к игре. Так что уже практически поставленная печать «Игра Номера» была отобрана у новой игры Nival на общем собрании редакции «Домашнего ПК».

P. S. В патче разработчики ввели «легкий» режим игры. Как нам кажется, подобный шаг просто убил саму концепцию этой RPG, где главное было не сметать толпы монстров мановением руки, а попытаться обмануть их.

Название «Проклятые Земли»
Разработчик Nival Interactive
Издатель «1С»
Жанр ролевая игра
Web-сайт игры www.evil-islands.com

«ДПК»-РЕЙТИНГ
Графика
Звук и музыка
Играбельность
Оригинальность

ОТВЕТЬ НА ВОПРОСЫ! ПОЛУЧИ ПОДАРОК!

1. Дайте толкование слова «аллод».

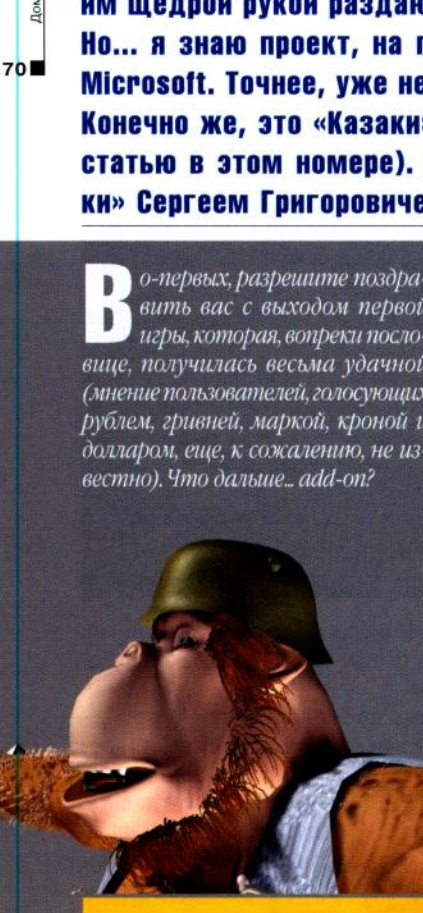
2. Перечислите RPG последних лет (как минимум три, не считая «Проклятых Земель»), главные герои которых в той или иной степени страдали от амнезии.

Присылайте свои ответы по e-mail: **ask@itc.kiev.ua** с указанием имени, фамилии и домашнего адреса. Среди **всех**, сообщивших правильные ответы на оба вопроса **до 15 декабря 2000 г.**, будет разыгран подарок – игра **«Проклятые Земли»** с автографами разработчиков, предоставленная компанией **Nival: www.nival.ru.** Результаты акции будут опубликованы на Web-сайте ITC Online www.itc.kiev.ua **5 января 2001 г.**

Наш ответ Microsoft!, или Казаки, атланты и все-все-все

Легендарные игры Age of Empires и Age of Empires: Age of Kings от Microsoft, безусловно, великолепны и честно заслужили все почетные звания, которые им щедрой рукой раздают мировая пресса и толпы восторженных почитателей. Но... я знаю проект, на голову превосходящий эту самую «Королевскую игру» Microsoft. Точнее, уже не проект, а готовую игру, которая лучше Age of Empires. Конечно же, это «Казаки» от наших земляков GSC Game World (см. следующую статью в этом номере). С руководителем компании и лидером проекта «Казаки» Сергеем Григоровичем мы и побеседовали в уютном офисе фирмы.

Во-первых, разрешите поздравить вас с выходом первой игры, которая, вопреки пословице, получилась весьма удачной (мнение пользователей, голосующих рублем, гривней, маркой, кроной и долларом, еще, к сожалению, не известно). Что дальше... add-on?

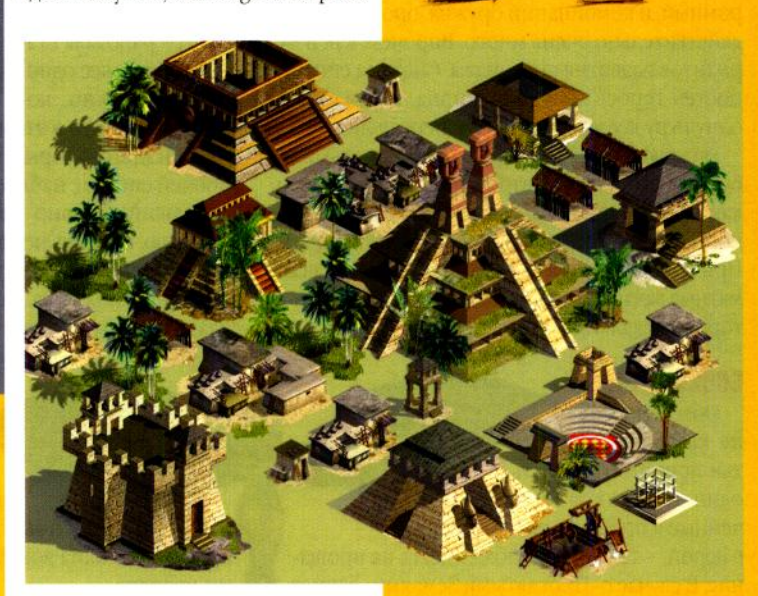


Да. Дополнение должно выйти в самое ближайшее время. Я думаю, это 3–6 месяцев. Решение о разработке add-on мы приняли задолго до окончания работы над «Казаками». Дело в том, что на Internet-форумах, посвященных «Казакам», игроки выдвигают множество предложений, которые им хотелось бы видеть реализованными в окончательной версии игры. Естественно, далеко не все они, с нашей точки зрения, подходят «Казакам», но кое-что мы рассчитываем включить в игру. К сожалению, в оригинальной версии мы просто не успеем это сделать, а вот в дополнении – пожалуйста. Кроме того, в add-on войдут новые кампании, исторические сражения и, возможно, новые расы и юниты.



Я знаю, что для вас единственным эталоном и ориентиром при создании «Казаков» служила сначала Age of Empires, а потом Age of Kings. «Казакам» удалось превзойти эту игру?

Ну, это должны решать вы, журналисты, и игроки. Я же без ложной скромности скажу, что многое у нас сделано лучше, чем в Age of Empires:



Age of Kings. «Казаки» красивей, зрелищней (да, в формате 16 : 9 игра смотрится как хороший исторический фильм. – *Прим. ред.*). Качественнее выполнены модель повреждений, анимация юнитов, алгоритм нахождения пути, морские сражения, искусственный интеллект в конце концов, большее число юнитов (до 8000), 3D-ландшафт, водные поверхности, генерируемые в реальном времени. Нам даже пришлось «оглуплять» AI, иначе на самом простом уровне сложности у игрока могут быть серьезные проблемы. Но еще раз повторюсь – решать вам. Мое же мнение: «Казаки» не хуже Age of Kings. Конечно, за спиной Брюса Шелли Microsoft и раскрученная торговая марка, но это нас не смущает.

Планируется ли издание игры с таким родным для нас названием в Украине?

Сейчас практически одновременно выходят немецко-австрийская (издатель CDV) и русская версии («Руссо-

бит-М») «Казаков». Чуть позже должны появиться американский (Strategy First) и скандинавский (Panorama) варианты. Дальше паньевропейский релиз (возможно, Ubi Soft). Ну и, наконец, у нас в планах самостоятельное издание «Казаков» в Украине, и более того – на украинском языке. Хотя мы и понимаем, что это будет коммерчески не выгодно – и тем не менее. По большому счету это вопрос престижа – издать собственную игру у себя на родине. Что делать, издателя, да и «человеческих» каналов продаж у нас в стране пока что нет.

«Казаки» – практически единственная стратегическая игра, «охватывающая» европейскую историю XVI–XVII веков. Чем был обусловлен выбор именно этого периода?

На самом деле данный период посвоему уникален для европейской истории – бесконечная череда войн, в которых участвовали практически все европейские нации. К тому же именно на это время приходится расцвет и слава украинского казачества, а нам всегда хотелось сделать игру, имеющую национальную основу. Ведь в Европе, а тем более в мире, простые пользователи весьма смутно представляют, где находится эта самая Украина и кто в ней живет, хотя, как ни странно, слово «казак» они знают очень хорошо. Интересно получилось с интернациональным названием для игры. Изначально название «Казаки» планировалось только для России и Украины, а интернациональное – European Wars: Warlord's Style. Но издатели «уговорили» нас оставить оригинальное название и для западной версии, объяснив это тем, что слово «казаки» для них – как «агент 007» для нас.

Так что нам следует ждать игру о княжеской междуусобице на Руси? Тоже интересный исторический период...

Нет, такой игры мы не планируем. Это совсем другое время, в котором слишком много темных пятен. А сделать из нашей истории сказку на манер кампаний про Жанну д'Арк из Age of Empires: Age of Kings – как-то рука не подымается.

Всего четыре кампании в одиночной игре, а исторические битвы только в мультиплейере, не маловато ли?

Да, действительно, в «Казаках» четыре кампании, но в них 33 миссии, на прохождение которых потребуется 25–30 игровых часов. Также есть 10 одиночных миссий и игра на случайной карте. Последний режим предоставит практически неограниченный выбор карт, где можно сразиться против 1–6 компьютерных противников. В общем, за singleplayer игрок проведет немало времени.

Я знаю, что вы старались сделать «Казаков» максимально реалистичными. Удалось ли реализовать все эти задумки?

Все, что мы задумывали, воплотить в жизнь просто не хватило времени. Но основные идеи в игре остались, и она получилась достаточно реалистичной. Например, в «Казаках» нет ситуаций, когда два солдата могут, браво молотя мечами по замку, не оставить от него камня на камне. Здания и стены разрушаются только с помощью артиллерии или специальных юнитов. На содержание ваших подданных расходуются ресурсы, если они закончатся, то это приведет к голоду и бунтам в армии. Цены на рынке изменяются в соответствии с законами спроса и предложения. Благодаря реализованной системе боевых построений в сражениях появилась тактическая составляющая, и они не уступают по зрелищности битвам, происходившим в действительности.







Хотелось бы услышать о планах GSC Game World в отношении стратегий? Будет ли использован движок «Казаков»?

Имея такой отличный игровой engine, как в «Казаках», естественно, мы хотим делать игры на его основе. Пока что точного плана разработки нет, но две идеи на уровне концепций и artwork уже реализуются. Первая – это фэнтэзийная стратегия, в которой будут действовать расы атлантов, амазонок, ацтеков и т. д. Здесь, как мы думаем, не обойдется без магии. Вторая идея – создать простую в освоении юмористическую стратегию с минимальным менеджментом и одним ресурсом. Главными героями этой игры будут обезьяны, а юмор составит большую часть геймплея. Комические персонажи, отвязные гэги, смешная анимация – на это мы делаем основную ставку. Скетчи некоторых персонажей вы можете видеть в оформлении статьи. В каком именно порядке будут реализовываться эти идеи и не придумаем ли мы что-то новое, я еще не знаю. Пока что мы начинаем работу над дополнением к «Казакам».

А кроме стратегий, чем сейчас занимается GSC Game World?

Следующий проект, которому мы будем уделять внимание, – тактический 3D-action Venom. Мы хотим сделать реалистичный шутер, в сетевом режиме способный конкурировать с сегодняшним фаворитом – Counter-Strike. Демо-версию можно загрузить с нашего Web-сайта (*www.gsc-game.com*). Кстати, существует Internet-форум этой игры (*www.nephilims.com*), где все желающие могут высказать свое мнение о демоверсии и внести предложения по усовершенствованию Venom. Еще один проект, который сейчас разрабатывается, – футуристический гоночный симулятор с элементами action – Hoverace, но о нем, по моему мнению, говорить еще рано.

Ну что ж, огромное спасибо за интервью, мы уже ждем вашу юмористическую стратегию BananaBomb (BananaWars, BananaCraft, MonkeyCraft). ■

Как «Казаки» на войну ходили

ИГРА НОМЕРА

Роман Хархалис



Название «Казаки»
Разработчик GSC Game World
Издатель «Руссобит–М»
Жанр стратегия реального времени
Web-сайт www.russobit-m.ru/anons/kazak/

«ДПК»-РЕЙТИНГ

Графика	
Звук и музыка	
Играбельность	
Оригинальность	

За созданием стратегии «Казаки» редакция «Домашнего ПК» следила буквально с момента основания журнала (а наш главный редактор – с первого дня работы над проектом). Еще бы: игра такого уровня в исполнении киевской команды просто не могла оставить кого-либо из нас равнодушным. И вот наконец наступил этот долгожданный день – день рождения «Казаков».

Думаю, время появления этой игры выбрано исключительно удачно. Ни для кого не секрет, что главным «эталоном», на который ориентировались разработчики при определении структуры игрового процесса и графического исполнения, была знаменитая серия Age of Empires. На сегодня уже все поклонники исторического «сериала» от Microsoft отыграли в его вторую часть – Age of Empires II: Age of Kings, действие которой завершается в эпоху позднего средневековья. Понятно, что душа фаната просит продолжения праздника. Что ж, пожалуйте, вот вам следующая историческая эпоха – рубеж XVII–XVIII вв. Принимайте под свое командование армию любой из 16 наций, оспаривавших в те времена право на свободу, государственность и благополучие – и вперед, к новым победам.

Правда, любой из этих народов доступен только в одиночных миссиях, тогда как полноценных кампаний в «Казаках» всего четыре. Каждая из них при ближайшем рассмотрении оказывается яркой и колоритной исторической миниатюрой. Выбрав сторону англичан, вы окажетесь в круговороте морских битв за благодатные острова Карибского моря, сулящие несметные богатства своим покорителям. То была эпоха расцвета морского пиратства, ныне воплотившаяся в легенду о храбрости и безрассудстве. Война за независимость Украины, воссозданная во втором сценарии, не оставит равнодушным никого из наших соотечественников. Лично я, запустив игру, с самого начала, не задумываясь, выбрал именно эту кампанию, превратившуюся в исполнении GSC Game World в настоящую сагу о крепости духа и неудержимом стремлении к свободе. Французская кампания, посвященная гугенотским войнам, перенесет вас в мир романов Александра Дюма и поведает о доблести и благородстве. И наконец, в четвертом действии вам предстоит поучаствовать в строительстве Российской Империи. Сила и неукротимость – вот девиз тех, кто избрал этот путь.

Заметим, что авторы сценариев удержались от соблазна «подкорректировать» ход событий в угоду патриотическим чувствам игрока и не опустились до популярного, но сомнительного во многих отношениях жанра «альтернативной истории». Так что вы не сможете привести под Царьград эскадру из десятка четырехпалубных линкоров под командованием Петра Сагайдачного или с Богданом Хмельницким штурмовать Варшаву с отрядами кирасир. Хорошо это или плохо? По-моему, решение принято правильное – к истории следует относиться уважительно, даже если она временами не была благосклонна к тому или иному народу.

Сразу предупреждаю: играть нелегко. В особенности это касается кампаний, где регулировка уровня сложности отсутствует. Впрочем, другого никто и не ожидал – жанр исторических стратегий к явно «попсовым» не относится, и среди поклонников игр типа Age of Empires случайных людей нет. Но даже с учетом этого выполнение многих миссий чрезмерно затруднено. Зачастую это связано все с той же сильной сюжетной линией – отклонение от предопределенного сценаристами пути карается столкновением с огромным вражеским войском, не оставляющим никаких шансов на выживание. В точности следуя указаниям, периодически появляющимся на экране, можно избежать большинства таких ситуаций, но даже тогда оптимальный способ выполнения задачи часто приходится находить методом проб и ошибок. Кроме того,





некоторые миссии получились очень длинными – даже избежав всех ловушек, на их прохождение придется затратить несколько часов. Кстати, любопытно, что самыми трудными и запутанными зачастую оказываются первые миссии в кампаниях, тогда как по логике должно быть наоборот...

В общем-то, сложность – врожденная «болезнь» игр, создаваемых на просторах бывшего СССР. То ли народ у нас умнее, то ли разработчики меньше учитывают потребности «просто любителей»... В случае с «Казаками», вероятно, сказалось и то, что в GSC Game World много классных игроков. Поэтому мне их творение напомнило (не только по уровню сложности, но и по общему подходу к дизайну миссий)... многочисленные дополнительные сценарии к Myth II, написанные ветеранами сетевых сражений. Проблему «непроходимости», казалось бы, преодолеть совсем просто – всего лишь уменьшить количество вражеских юнитов на единицу площади карты... Ан нет! Практика показала, что славянскую игру подобное «облегчение» обычно убивает наповал – теряется весь интерес. Будь моя воля, я никогда бы не позволил сотворить такое с «Казаками».

О графике «Казаков» сказано уже немало. С самого начала было ясно, что игра будет безумно красивой. Остается констатировать, что наши предположения полностью подтвердились, – мир на экране монитора радует глаз яркими, живыми красками и к тому же изобилует мельчайшими деталями. Настоящими шедеврами оказались корабли – пожалуй, это лучшие модели парусников, которые когда-либо создавались для компьютерных игр. Обратите также внимание на то, что все объекты честно «построены» с помощью программы трехмерного моделирования и только затем преобразованы в плоские изображения (спрайты). А это значит, что при малейшей необходимости на основе «Казаков» может быть создана ультрасовременная 3D-стратегия – достаточно лишь добавить механизм управления камерой.

Игровой процесс в «Казаках» изобилует новшествами и оригинальными решениями. Одна из важнейших особенностей геймплея – большое количество юнитов, одновременно отображаемых на карте. Разработчики отказались от принятого до сих пор «репрезентативного» метода, в котором солдат изображает собой взвод, всадник – эскадрон, а пушка – батарею. При таком подходе Полтавскую битву разыграли бы между собой полтора десятка пехотинцев, несколько кавалеристов и один-два артиллерийских расчета. В «Казаках» же все «серьезно»: отряд из сотни пикинеров – это небольшой отряд, десяток конников, наверняка, погибнет в первой же стычке – компьютерный противник бросит против него, как минимум, впятеро больше. Готовясь к решающему сражению, приходится производить юнитов сотнями. Казалось бы, при таком их количестве невозможно грамотное управление войсками. Позвольте, а младший командный состав зачем? Если в отряд добавить офицера и барабанщика, то он будет преобразован в боевую единицу, которой можно руководить как одним целым, а также научится держать строй, обретая огромное преимущество перед «неорганизованным» противником.

Конечно, придирчивый игрок, наверняка, найдет множество отступлений от строгого реализма, но в общем боевые возможности разных видов войск воспроизведены точно. Пушка, как и положено, может одним-единственным зарядом положить десяток пехотинцев, идущих плотным строем. Залп отряда мушкетеров нанесет огромный урон атакующим войскам, но конница, ворвавшаяся на позиции стрелков, изрубит их в капусту. Кстати, хорошо смоделировано поведение солдат с огнестрельным оружием в этот момент – они разбегаются во все стороны, и если нападающих мало, то есть шанс, что рассеявшиеся стрелки смогут окружить их и перебить перекрестным огнем.

Много интересных технических решений можно наблюдать во время морских сражений – здесь и просчет траектории полета ядра, учитывающий вероятность промаха или попадания в препятствие, и более высокая точность стрельбы береговой артиллерии по сравнению с корабельной, и учет реальных размеров цели (попасть в корабль спереди значительно труднее, чем с борта). Единственная претензия – заниженный запас хит-поинтов у башен и стен.

Еще одна неотъемлемая часть RTS – древо технологий – в «Казаках» также реализовано оригинально. «Древа», собственно, нет – все технологии доступны для изучения начиная с момента постройки соответствующего здания, но высокая стоимость более сложных апгрейдов позволяет исследовать их только ближе к завершению миссии. Кстати, соотношение стоимости и эффективности многих технологий вызывает сомнения – ну как можно, затратив буквально копейки, увеличить, к примеру, добычу камня вчетверо, тогда как прирост еще на 20% обойдется в тысячи раз дороже.

Но как бы там ни было, первая серьезная попытка киевской команды оказалась удачной. «Казаки» – действительно отличная игра. Мы ждали не зря. ■

ОТВЕТЬ НА ВОПРОСЫ! ПОЛУЧИ ПОДАРОК!

1. Как в Европе именовалась пищаль – ручное огнестрельное оружие, которое использовали казаки в XVI – начале XVII вв.? Выберите наиболее близкий вариант ответа.

а) аркебуз; б) мушкет; в) штуцер.

2. Как называлась первая некоммерческая игра, созданная GSC Game World?

Присылайте свои ответы по e-mail: **ask@itc.kiev.ua** с указанием имени, фамилии и домашнего адреса. Среди **всех**, сообщивших правильные ответы на оба вопроса **до 15 декабря 2000 г.**, будет разыгран подарок – игра **«Казаки»**, предоставленная компанией **«Руссобит-М»: www.russobit-m.ru.** Результаты акции будут опубликованы на Web-сайте ITC Online www.itc.kiev.ua **5 января 2001 г.**

Искусство требовать жертв

Кто готов принести жертву, всегда найдет подходящий алтарь.
Лешек Кумор
Если Бог за вас, кто против вас?
Апостол Павел

Александр Птица

«ДПК»-РЕЙТИНГ	
Графика	
Звук и музыка	
Играбельность	
Оригинальность	

Название Sacrifice
Разработчик Shiny Entertainment
Издатели Interplay/Virgin
Издатель в СНГ «Новый диск»
Жанр адвентюра
Web-сайт www.sacrifice.net

Наконец подвернулся мне случай покритиковать стремление некоторых аккуратистов раскладывать все и вся по полочкам и делить игры на «чистых» и «нечистых». Дескать, стратегии – сюда, ролевики – туда, а платформенные аркады – вообще в отстойник. Я бы даже временно отменил в выходных данных строчку «жанр», ибо к «Жертвоприношению» она попросту неприменима, потому как не помещается это произведение интерактивного искусства в прокрустово ложе систематики.

Из неземной красоты скриншотов, в огромных количествах кочевавших с сайта на сайт, пока игра находилась в разработке, можно было сделать только один вывод – ожидается нечто умопомрачительное по своим графическим достоинствам. Окинув «первым взглядом» работающую версию игры в сентябре и интенсивно пообщавшись с одним из ее создателей (см. интервью в «Домашнем ПК», № 10, 2000), я еще больше утвердился во мнении, что Sacrifice реально претендует на самые высокие места во многих номинациях наших «Оскаров».

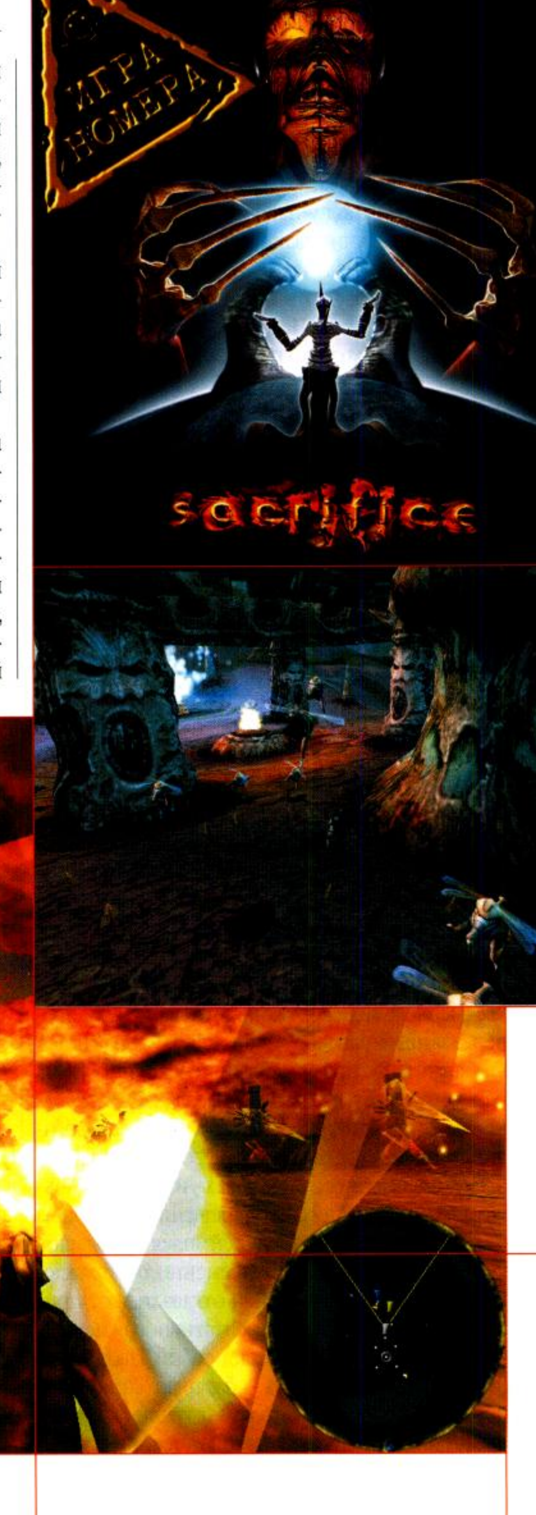
То, что я увидел на ECTS, было сродни удару обухом по голове, и я твердо решил, что когда игра наконец выйдет в свет, я буду бороться до конца, призывая к себе на помощь всех пятерых богов, обитающих на ее просторах (подробненькое знакомство с ними последует дальше), но ее обзор не отдам никому из своих коллег по редакции.

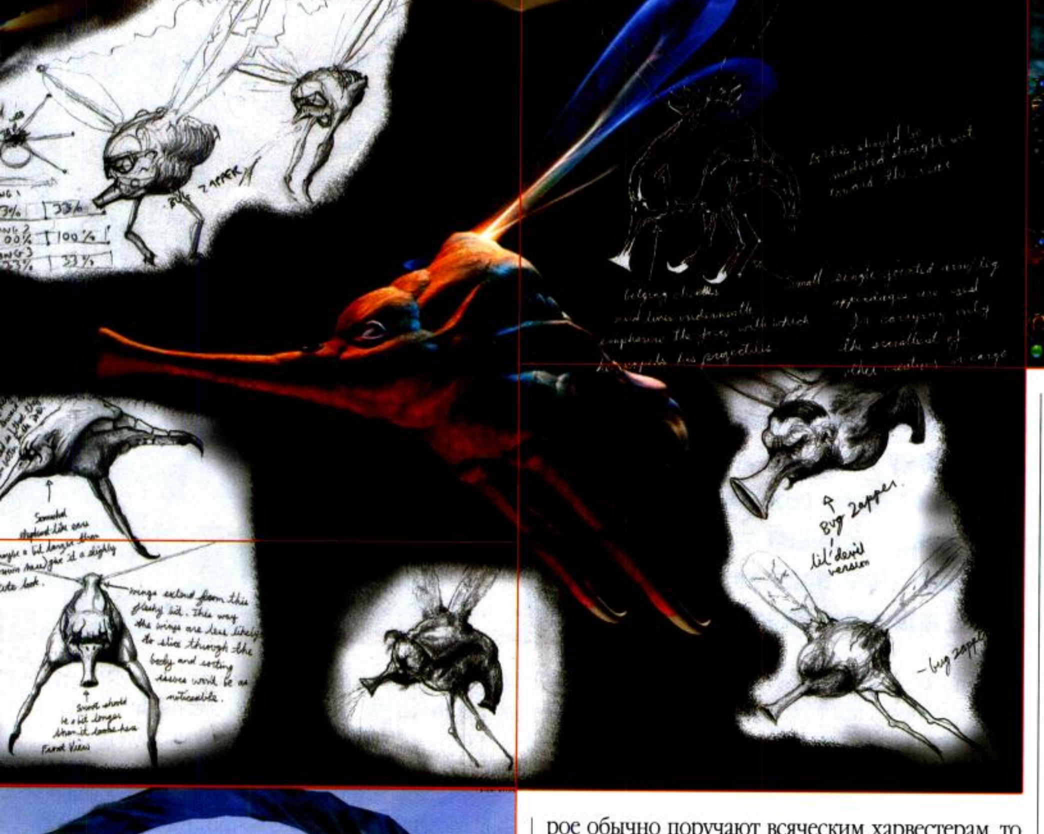
Дело в том, что каждый из наших «спецовжанровиков» тут же принялся бы искать в Sacrifice свое, родное. Я живо себе представляю, во что бы это вылилось.

От «стратега» Романа Хархалиса последует обстоятельная диссертация на тему «О роли Myth-образного подхода к стратегиям реального времени». «Ролевик» Олег Данилов посетует на то, что здесь и близко не пахнет исконно RPG-шным духом «Подземелий и Драконов» и маловато характеристик для прокачки. «Рыцарь шоттана и рельсы», а по совместительству эксперт по игровому железу Сергей Светличный со знанием дела исследует вопрос о том, как влияют параметры видеокарточки вкупе с объемом памяти на картинку, не преминув при этом воскликнуть: «Вы посмотрите, какие текстуры!».

Каждый из них будет прав, но именно я с самой большой страстью положу свою голову на жертвенный алтарь ради этой игры, потому что она оказалась очень близкой по духу личности, живущей в моем теле и в процессе игры ненароком вселившейся в чародея по имени Элдред.

Читатели знают, что временами моя седая голова начинает тихо съезжать в сторону. Ну ничего с собой поделать не могу – люблю такие вещи, понимаете ли, со сдвигом, с чертовщинкой, с неожиданными выкрутасами, с иногда замаскированной иронией, иногда явным издевательством над собой и другими. И мне не важно – фильм ли это, книжка ли, игра ли. Так вот Sacrifice на двести процентов принадлежит к категории произведений человеческой





фантазии, порожденных бесспорными талантами и ведущих родословную от гениальных полотен великих мастеров прошлого.

Не верите? Присмотритесь к невероятным существам, населяющим пять миров вселенной «Жертвоприношения». Не вспомнятся ли вам при этом многочисленные босховские «уродцы»? А небо? Чистейшей воды Рерих! Битвы между полчищами последователей пяти богов сопровождаются настоящей цветомузыкальной феерией спецэффектов.

Мне же, то есть Элдреду, попеременно становящемуся на сторону то одного, то другого бога, и доводится писать партитуру этого неописуемого шоу (то бишь заниматься вопросами, присущими RTS), распределяя боевые задания между невообразимыми созданиями (которых в традиционной стратегии назвали бы некрасивым словом «юниты»), и дирижировать этим уникальным оркестром, зачастую не ввязываясь в драку, а наблюдая за ней с командных высот.

Но и этого мало. Я, Элдред, чародей, по большому счету, многопрофильный и умеющий делать массу полезных вещей. В минуты редкого затишья от боев я с удовольствием занимаюсь тем делом, которое обычно поручают всяческим харвестерам, то есть сбором ресурсов. Таких ресурсов не было еще нигде и никогда – души. Души полегших в боях моих же помощников сами вселяются в меня, когда я к ним приближаюсь. С душами врагов приходится повозиться. Но в моем распоряжении есть отряд лихих Сак-докторов. Найдешь беспризорную чужую душу, кликнешь на помощь Сак-доктора. Он как выпрыгнет из отворившегося прямо в воздухе мини-портала, как всадит вот такенную иглу от вот такенного шприца в бездыханное тело супостата, как всосет его грешную душу – и бегом к моему родному алтарю. Там-то и будет проведен обряд перевоспитания, после чего сия душа окажется полностью в моем распоряжении, а я уж поступлю с ней так, как обычно поступают с ресурсами на заводах, в бараках и прочих стандартных стратегических строениях, – создам себе новых уродцев-помощников. Теперь считайте. Оказывается, я не только командир-стратег, но и сборщик ресурсов, и завод по производству военных подразделений.

Если вы полагаете, что мне подвластны только перечисленные способности, то глубоко ошибаетесь. Я же чародей! А что за чародей без заклинаний? Нужно подлечить себя или кого-то из своего войска? Кто это будет делать? Конечно я! Требуется вмешательство, когда в эпицентре борьбы инициативу перехватывают враги? И снова окончательные разборки приходится проводить мне, примчавшись туда на всех парах и применив пару-тройку своих мощнейших боевых заклинаний. Вы когда-нибудь видели извержение вулкана? А испытывали страх и ужас от безумного терраморфинга, когда почва разверзается под ногами и возникают глубочайшие трещины. Молнии, дожди из лягушек, камнепады – это просто мелочи, но и они иногда помогают, если прочувствуешь, где и когда их применить.

Что там еще? Камни уже были. Теперь кирпичный завод? Да нет, это уже из другой оперы, называемой «редакционная планерка», где царствует один бог, по должности главный редактор. Та живущая во мне личность, которую зовут Александром, вынуждена следовать именно его воле, зато когда я становлюсь Элдредом, возможность выбора кумира, божества возрастает в пятикратном размере.

Однако будучи опытным воином-магом и тонким знатоком психологии, отмечу, что характеры у богов отвратительные, ссорятся они между собой примерно так же, как склочные бабы на коммунальной кухне, да и внешность их никак не ассоциируется с величественным обликом небожителей вроде громовержца Зевса или небесной красавицы Афродиты. Повелительница жизни Persephone напоминает базарную торговку. Голова властелина воздушной стихии Stratos-а срисована с ярмарочного воздушного шарика и прикреплена тонкой ниточкой к тщедушному тельцу. Судя по всему, бог земли James – единоутробный близнец легендарного Червяка Джима, которого в незапамятные времена породила та же безумная команда разработчиков. За какую стихию несет ответственность толстяк Pyro, вы, вероятно, догадываетесь (подсказка для особо непонятливых – «пиротехника»). Надо было бы для усиления огненного эффекта выбрать в качестве его музыкальной темы древний хит Артура Брауна «Fire». И наконец, антипод Персефоны (как вы поняли, бог смерти) не только отличается повышенной костлявостью, но и наречен именем, подозрительно напоминающим всемирно известную марку французской парфюмерии, – Charnel. И после всего этого вы еще будете мне говорить, что это серьезная игра?

А я вам отвечу: «Да, игра более чем серьезная! Да, игра, затягивающая в пучину и не отпускающая даже на пару минут для приема пищи!». Игра-парадокс. Игра-погружение. Игра-откровение. У меня в запасе есть еще пара десятков определений. Но я их выплескивать на вас не намерен, потому что каждого ждет свое собственное жертвоприношение, свой собственный путь к алтарю. И пускай Элдред, поселившись в каждом из вас, найдет этот путь. ■

Пиратское рагу под трехмерным соусом

Александр Птица

Море? Я люблю его до безумия, сидя на пляже.
Дуглас Джерролд

...Бетси, нам грогу стакан!
Из «Застольной песни» Бетховена

Классику надо любить, скажу я вам. Классику надо уважать. И никому, даже авторам упомянутых произведений совершенно непозволительно, следуя ультрамодным современным тенденциям тотального 3D, глумиться над святым (что примерно годик назад и случилось с несчастным Али, принцем Персии).

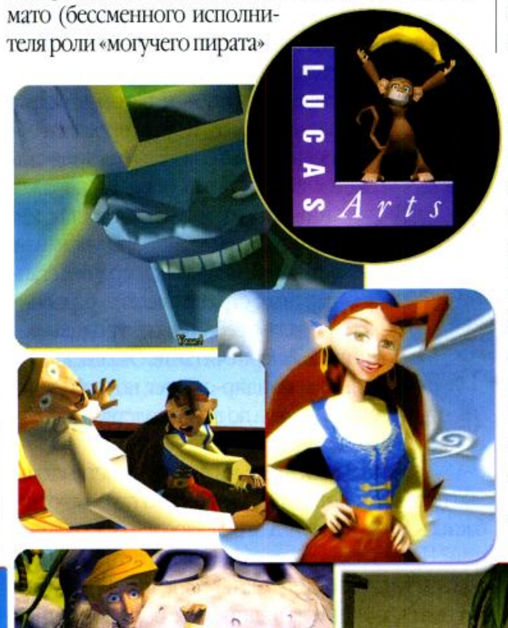
Признаюсь как на духу, узнав еще в мае о том, что «птенцы гнезда Лукасова» задумались о дальнейшей судьбе Гайбраша Трипвуда, «Самого Крутого Пирата Карибского Трехостровья», и таки решили переселить его в трехмерный мир, я был несколько обескуражен и с некоторым опасением отслеживал приближение пиратского корабля к релизу. Уж слишком трепетно я отношусь к трилогии о приключениях на Острове Обезьян™ и в его окрестностях. Меня преследовали мысли о том, не испортит ли трехмерное масло четвертой игры замечательного вкуса каши из трех блюд, подававшихся к игровому столу в 1990, 1992 и 1997-м годах?

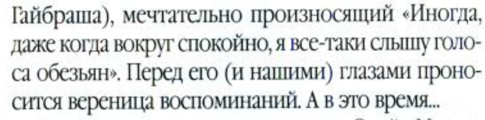
Рецепт деликатесов был прост. Прелестная фирменная лукасовская графика, ладно скроенный сюжет с неожиданными финтами в разные стороны, обворожительные персонажи и нескончаемый калейдоскоп шуток, приколов и бесшабашного веселья.

Аппетит приходит во время игры, посему народ все настойчивее требовал нового пиратского хлеба и новых пиратских зрелищ. Однако главный «капитан» всего обезьяньего беспредела Рон Гилберт (Ron Gilbert) давным-давно распрощался с компанией Lucas Arts™ и подался на собственные хлеба. Посему сериал пришлось передать в другие умелые руки, которыми оказались не менее веселые, чем Рон, ребята – Sean Clark и Michael Stemmle. Эта сладкая парочка извращенцев-любителей несколько лет назад уже воспользовалась шансом поиздеваться над несчастными геймерами, напустив на них безумную парочку – пса и кролика, Сэма и Макса (Sam and Max Hit the Road).

Узнав об этом, я несколько успокоился! Такие люди, как Шон и Майкл, за многие годы, проведенные в лукасовской команде, хоть как-то должны были впитать неповторимый пиратский дух и сотворить новый грандиозный аттракцион – «Побег с Острова Обезьян™». А нам ничего другого не остается, как прыгнуть со скалы вниз и присоединиться к шизопараноидальному действу.

...Под убаюкивающие звуки ритмичной мелодии в «чиста пирацком» карибском стиле типа «регтей», навевающем легкую ностальгию по пройденным вдоль и поперек играм, наплывают титры, и, наконец, раздается незабываемый голос Доминика Армато (бессменного исполнителя роли «могучего пирата»





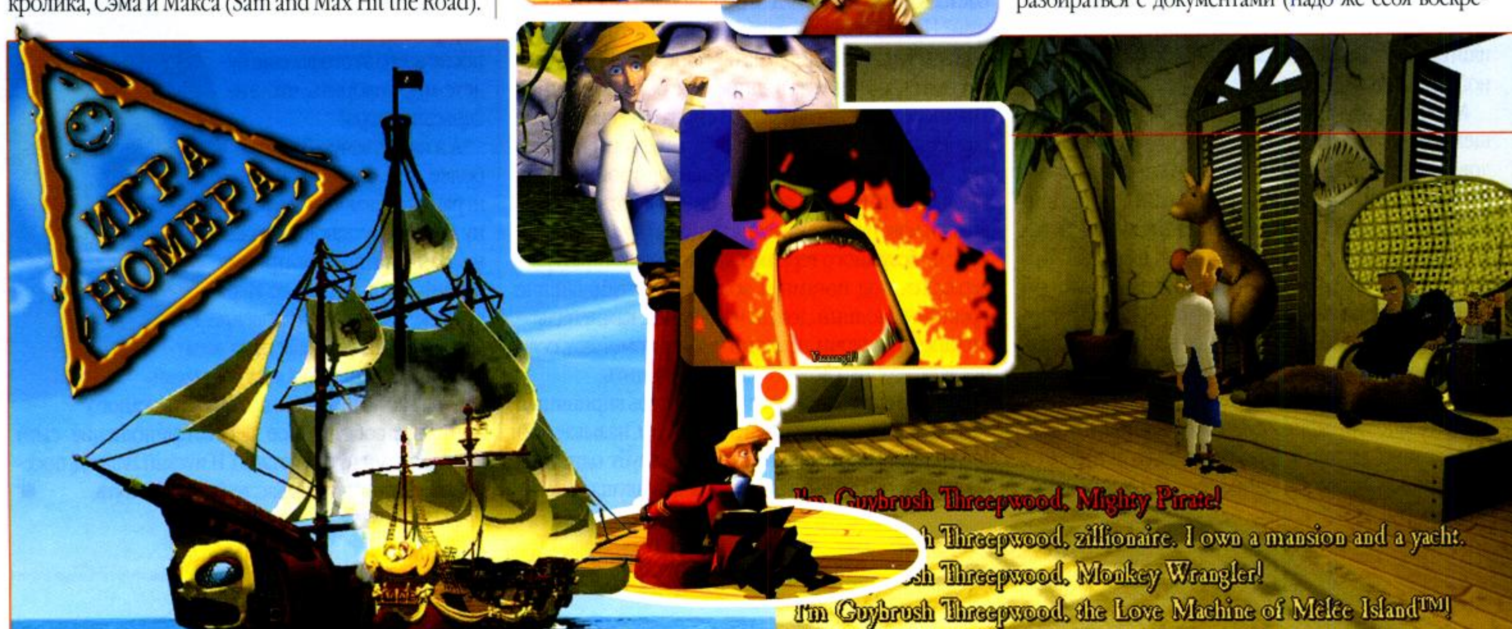
Гайбраша), мечтательно произносящий «Иногда, даже когда вокруг спокойно, я все-таки слышу голоса обезьян». Перед его (и нашими) глазами проносится вереница воспоминаний. А в это время...

В это время молодая жена госпожа Элейн Марли-Трипвуд занята отнюдь не мечтами, а совершенно реальным делом по защите корабля от каких-то наглецов. Но Гайбрашу вмешаться в происходящее исключительно трудно, поскольку он элементарно привязан к мачте. Но голь на выдумки хитра, и, продемонстрировав блестящее владение нижними конечностями, Трипвуд решает возникшие проблемы в свою пользу, после чего посудина наконец доставляет новобрачных в до боли знакомые места, а точнее, на Остров Схватки™ (Melee Island™).

Это присказка, ребята. Сказка будет впереди.

Загуляли, однако, Гайбраш и Элейн во время своего медового месяца. Все понятно, дело-то молодое. Но как же можно забывать о своих служебных обязанностях. Как-никак Элейн занимала высокий пост губернатора этого островка. Вот и случилась, так сказать, большая... неприятность. Барышню нашу по причине столь долгого отсутствия на острове и на рабочем месте посчитали покойницей. С каким-то бомжем заключили контракт на обстрел губернаторской усадьбы «оружием пролетариата» – булыжниками. И, что самое печальное, грянула избирательная кампания, в которой резко выдвинулся в первые ряды некий Чарльз Л. Чарльз, обещающий жителям море бесплатного грога и прочие блага.

Итак, Элейн отправляется в местный горсовет разбираться с документами (надо же себя воскре-





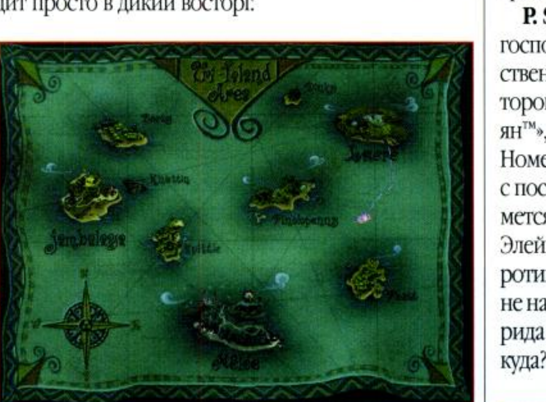
сить из покойников хотя бы документально и выдвинуть свою кандидатуру в губернаторы), а Гайбраш получает от жены задание прекратить безобразие с обстрелом усадьбы.

Вот, наконец, и появился у нас повод описать свои визуально-тактильные ощущения от картинки и управления. Внимательно вглядевшись в яркие и красочные 2D-строения на заднем плане, изучив со всех сторон полигонного Гайбраша, заставив его походить вокруг да около катапульты и ейного стрелка, повторяющего какие-то загадочные цифры, я воскликнул: «Здравствуй, старина Манни Калавера, ты жив и неплохо себя чувствуешь». Да, господа честные пираты, Гайбраш позаимствовал свои внутренности (графический движок) у самого симпатичного скелета в мире, в похождениях которого мы имели удовольствие участвовать в игре Grim Fandango™.

Точно так же, как Манни, проходя мимо самых интересных (с игровой точки зрения) предметов, строений и персонажей, Трипвуд поворачивает голову, как бы сообщая нам, что неплохо было бы с кем-то пообщаться, прихватить какую-то полезную или бесполезную безделушку и засунуть ее в свои необъятные шаровары, почитать надписи, да мало ли чего еще взбредет в голову совершить герою адвентюры, вышедшей с игровой кухни Lucas Arts™. Грызуны из породы мышей в этом мире отсутствуют как класс. Скажите на милость, зачем нужны мыши, если имеются куча пиратов, «диких обезьян» и элементарная клавиатура (а для эстетов – геймпад).

Рассказывать о сюжете таких игр, как EFMI, дело неблагодарное, посему оставлю читателю возможность личного соучастия в нем и сопереживания в унисон с эмоциями главных героев. Скажу только, что доведется несколько раз встретиться с самим собой, намотать десятки миль в поисках составных частей таинственного артефакта Ultimate Insult и, конечно, получить массу удовольствия от общения со старыми знакомыми.

Исключительную радость доставляет осознание того, что плотность шуток на единицу игрового времени порой просто зашкаливает. Сложность головоломок колеблется от отметки «элементарно» до «почти невыполнимо», а процесс общения приводит просто в дикий восторг.





Итак, делаю главный вывод – неповторимая атмосфера «пирацтва», свойственная сериалу, нисколько не исчезла. Эти священные устои оказались не под силу «новым карибским» апологетам капитализации, маркетизации и консюмеризации, попытавшимся превратить пиратский рай в рай туристский и путем брэйнвошинга перевоспитать настоящих буканьеров в добропорядочных потребителей. Не выйдет, господа хорошие! Никакие «шаровые» акции в ресторанчике «Planet Threepwood™» не помогут вам, Оззи Мандрил и прочие , снискать народную любовь, сравнимую с той, которой обласканы Гайбраш Трипвуд и его друзья.

P. S. Если сэр [DPK]Danger™, известный в миру как господин Данилофф™ , не внемлет мольбам Единственной на всех Карибских просторах Птицы, которой удалось совершить «Побег С Острова Обезьян™», и не утвердит предмет этой статьи как «Игру Номера™», то ваш покорный слуга подаст в отставку с поста Главного Квестовика Редакции ДПК™ и наймется пиарщиком в штаб избирательной кампании Элейн Марли-Трипвуд. Уж с ней мы таких дел наворотим. Все благородные пираты будут наши! А вас не наводит на умные мысли тот факт, что штат Флорида расположен на полуострове, вгрызающемся куда?.. Правильно, в Карибское море... ■

Название Escape From Monkey Island
Разработчик-издатель Lucas Arts
Жанр адвентюра
Web-сайт www.lucasarts.com/products/monkey4/

«ДПК»-РЕЙТИНГ

Графика	■■■■■
Звук и музыка	■■■■■
Играбельность	■■■■■
Оригинальность	■■■■□

Второй Красный Шухер, или Война стереотипов

Роман Хархалис

Где-то на перекрестке пространств и времен находится маленький затерянный мир. Как и в нашей реальности, в нем есть страна под названием Россия. Там по заснеженным улицам небольшого захолустного городка Москва между деревянными избами ходят на задних лапах белые медведи, Сталин приходится двоюродным братом царю Романову, все крестьяне, как один, беспрерывно глушат водку, заедая ее черной икрой... А у генералов никогда не проходит желание воевать.

«ДПК»-РЕЙТИНГ

Графика	
Звук и музыка	
Играбельность	
Оригинальность	

Название Red Alert 2
Разработчик Westwood Studios
Издатель Electronic Arts
Жанр стратегия реального времени
Web-сайт westwood.ea.com/games/ccuniverse/redalert2/

Вы уже догадались, где находится эта страна? Верно, в голове среднего американца, не обремененного излишне подробным изучением истории и географии. Этот миф проецируется и на сознание тамошних писателей, создающих, между прочим, сценарии для компьютерных игр. А уж оттуда замысловатая «эклектика» полноводным потоком выплескивается на экраны мониторов.

В принципе, за годы общения с забугорным поп-артом я уже свыкся с подобным видением нашей действительности и, возможно, вообще не удостоил бы сюжет Red Alert 2 внимания, как имею обыкновение делать со средней руки творениями компьютерных сценаристов. Но в этот раз американская народная сказка о русских подана несколько необычно – в жанре альтернативной истории («а что было бы, если...»), и получившийся в итоге забавный образчик маразма прямо-таки сам просится на журнальные страницы.

Итак, Вторая мировая война позади, Гитлер разбит. Но один человек все места себе не находит, сожалея о том гигантском уроне, который война нанесла человечеству. Исправить положение можно только одним способом: построить машину времени, вернуться в год, когда фюрер был еще мальцом, и убить его. Идея – бредовая по всем параметрам, если бы человека, придумавшего ее (и воплотившего в жизнь!), не звали Альберт Эйнштейн...

В итоге Вторая мировая так и не началась. Однако машина времени пережила своего создателя и уже в далеком будущем оказалась в руках известной фанатам RTS организации NOD. Ее лидер Кейн, спасаясь от преследующих его борцов за дело правое, перенесся во времени назад, в Советскую Россию тридцатых годов. Под его чутким руководством Сталин создал сильнейшую армию в мире и развязал войну против цивилизованного Запада.

Те, кто играл в Red Alert за красных, старались напрасно: по сценарию второй части игры победили все же союзники. Американцы сохранили коммунистическую Россию, посадив в кресло генсека Александра Романова, потомка царского рода и вместе с тем преданного марксиста (это ж придумать надо!). По мнению победителей, он, как человек абсолютно безвольный, не представлял никакой угрозы для свободного мира. Но, как известно, в тихом омуте...

Когда в Мексике вспыхнула очередная революция, Романов вызвался быть миротворцем. Американцы согласились. На свою голову. В один далеко не прекрасный для них день оказалось, что на южной границе Штатов сосредоточена огромная армия, оснащенная по последнему слову техники. Танки двинулись вперед, сметая все на своем пути, в Вашингтоне высадился русский десант, а в ответ на гневную тираду президента США, высказанную по этому поводу по «горячей линии», Романов лишь расхохотался. Начался Red Alert 2.

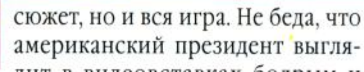
Об этой игре стало известно только нынешней весной. Westwood заявила, что готовит продолжение знаменитого Red Alert, показала несколько скриншотов и сообщила, что новинка будет готова к осени. Игровая общественность буквально взорвалась противоречивыми комментариями по этому поводу: Westwood – хорошо, Red Alert 2 – отлично, к осени – блестяще, но... новая стратегия должна была стать *двухмерной*. Как сомнительный Tiberian Sun... как печальной памяти Dune 2000... как классические RTS от Westwood, вышедшие добрых десять лет назад. «Как можно?!», – заорали поклонники всего оригинального. «В 2000 году – плоский C&C?!», – вторили им «умеренные прогрессисты». «После Ground Control – опять в каменный век?», – добавил свои пять копеек и ваш покорный слуга. Нетрудно догадаться, что вышедшую точно по графику игру я принял с изрядной долей скептицизма.

Забегая вперед, скажу, что игра оказалась хорошей. Неожиданно, «несмотря на...» и вопреки. Год 2000-й, явив нам Diablo II, решил еще раз доказать теорему о том, что не всегда все новое – лучшее, а лучшее – новое.

Red Alert 2 принадлежит к той категории игр, которые изначально создаются как шедевры. В их разработку вкладываются огромные средства. Как правило, они представляют собой продолжения успешных гейм-сериалов или игровые «экранизации» популярных книг или кинофильмов. Обильная реклама и благосклонность фанатов продукта-прототипа обеспечивают успех. При создании такой игрушки важно не обмануть изначально положительных ожиданий, не допустить ошибок, которые оттолкнут нынешних и будущих поклонников. Основное правило, действующее при разработке будущего мегахита, то же,







что и в медицине, – «Не навреди!». Можно, конечно, привнести и свежую идейку, но только если она уже кем-то проверена на работоспособность – чтобы не «проколоться». Именно такова Red Alert 2.

Да, эта игра – настоящий, классический Command & Conquer, так полюбившийся нам когда-то. Она очищена от нужных и ненужных новомодных «наворотов», вроде дизайна юнитов, боевых построений, научных исследований, расширенного искусственного интеллекта. Но зато то, что осталось (а это практически голый «скелет» доктрины Command & Conquer), доведено до совершенства. Управление удобное и продуманное – каждый элемент находится именно там, где, повинуясь выработанной годами привычке, бывалый «стратег» пытается его отыскать. Компьютерный противник не блещет умом, но зато микроменеджмент юнитов доведен практически до совершенства: никаких блужданий, никаких заторов в движении, никаких самоубийственных атак, хотя при приближении врага солдат может сам довольно грамотно на него напасть, а затем вернуться на место. Должен признать, это гораздо лучше, чем более «продвинутые», но постоянно дающие сбои алгоритмы из некоторых других игр. Вот только бы строй научились держать...

Вместе с тем в игре вы найдете и множество нововведений. По большому счету, масштаб их небольшой, но случаются и приятные исключения. Так, пехота теперь может занимать дома, щедро расставленные по карте, и отстреливаться оттуда. Пока здание не будет разрушено, солдаты остаются невредимыми. В итоге в городе именно они, а не тяжелые танки, определяют исход боя. Автоматчики союзников дополнительно могут окапываться и на местности, обретая в таком состоянии значительно больший запас живучести.

Конечно же, игра от Westwood не была бы собой, если бы не сопровождалась отличными видеороликами, при съемках которых задействовали настоящих голливудских актеров. В облике американского президента без труда узнается Лиланд Палмер из «Твин Пикс», он же актер Рэй Уайз. Но самый колоритный персонаж Red Alert 2 – изобретатель психотронного оружия Юрий, воплотивший лучшие черты светлых образов Ленина, Дзержинского и Кейна. Очередного Железного Феликса, у которого добрая половина головы изготовлена «из того же металла», играет Удо Кир – артист с тридцатилетним опытом съемок в ролях всяческих «плохишей». Не забыта и Таня, полюбившаяся поклонникам первого Red Alert. Теперь она всерьез решила свергнуть с пьедестала Лару Крофт – бретельки ее форменной маечки еще уже, чем у Лариски, декольте – глубже, а уж пистолетами как жонглирует – загляденье!

Возвращаясь к стереотипам, замечу, что на них построен не только сюжет, но и вся игра. Не беда, что американский президент выглядит в видеовставках бодрым и подтянутым, тогда как Романов похож на заплывшего жиром борова. Ладно, стерпим и то, что «ихнее» начальство подчеркнуто корректно и общается с подчиненными только из безупречно обставленных кабинетов, а русские лидеры появляются то в ресторане (поминутно хватая официанток за интимные места), а то и вовсе в ванне с парочкой полуголых девиц. Но кто сказал, что советские войска могут действовать только грубой силой, а союзники – исключительно умом и сообразительностью? А ведь именно так сбалансированы силы в Red Alert 2. Союзники имеют преимущество в авиации и специальных войсках, тогда как русские – в сухопутных силах и ПВО.

Американские войска оптимально использовать «методом выдавливания», когда длинная цепочка из окопавшейся пехоты под прикрытием танков и авиации короткими перебежками постепенно продвигается вперед. Воздушные силы Альянса для стратегических операций против компьютерного противника бесполезны – искусственный интеллект грамотно выстраивает ПВО. Советские войска, наоборот, лучше подходят для глубоких рейдов на территорию врага и мощных лобовых ударов по укрепрайонам, в то время как собственная оборона сосредоточена на узком участке вокруг базы.

Любопытно, что шаблонный подход сыграл с заносчивыми американцами злую шутку. Союзные войска «заточены» под хирургические операции, с которыми искусственный интеллект справляется гораздо хуже, чем с прямолинейными действиями Красной Армии. В итоге мне американцы показались гораздо более слабым противником, чем русские. ■

ОТВЕТЬ НА ВОПРОСЫ! ПОЛУЧИ ПОДАРОК!

1. Кто сыграл роль Кейна в видеовставках к оригинальному Command & Conquer: Red Alert?

2. Какое название получила игра – продолжение Red Alert, выпущенная для платформы Sony PlayStation?

а) Resurrection;
б) Retribution;
в) Retaliation.

Присылайте свои ответы по e-mail: **ask@itc.kiev.ua** с указанием имени, фамилии и домашнего адреса. Среди **всех**, сообщивших правильные ответы на оба вопроса **до 15 декабря 2000 г.**, будет разыгран подарок – игра **Red Alert 2**, предоставленная компанией **«СофтПром»: (044)242-5300.** Результаты акции будут опубликованы на Web-сайте ITC Online *www.itc.kiev.ua* **5 января 2001 г.**



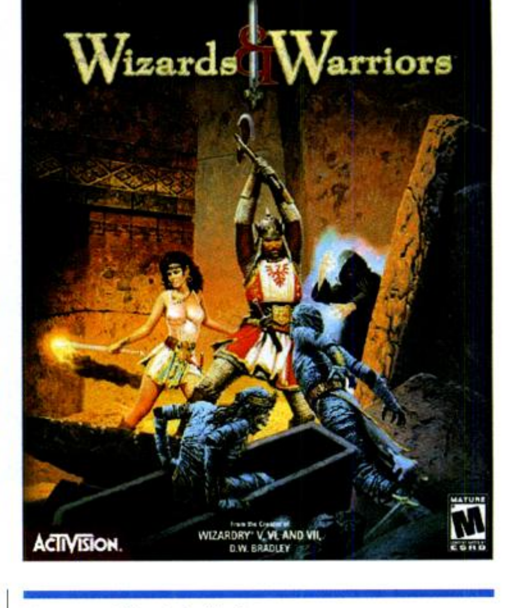


Огнем и мечом

Спят рыцари, ржавеют их мечи.
Лишь редко-редко кто из них проснется
И людям из могилы постучит.

Эпиграф к рассказу О'Генри «Сон в летнюю сушь»

Сергей Светличный



Поколение «младое, незнакомое», выросшее на трехмерных технологиях и почитающее за ролевые игры творения вроде Diablo и Nox, – вам не сюда. В Wizards & Warriors нельзя идти напролом, разнося в клочья хлипкие серверы Battle.Net, не выдерживающие напора публики, требующей, чтобы «было весело, и ни о чем не надо было думать» (А. и Б. Стругацкие).

Разработчиком «Колдунов и Воинов» выступает никому не известная Heuristic Park – кому какая разница? Ведь их возглавляет D. W. Bradley, автор трех последних частей Wizardry, одного из самых известных ролевых сериалов за всю историю существования компьютерных игр. Интересно, что изначально проект назывался Swords And Sorcery, однако потом его переименовали – не иначе как из маркетинговых соображений, ведь нынешний вариант оказался гораздо более похожим на... ну, в общем, вы в курсе. Заодно игра очень резво меняла издателей – сначала за ее выпуск планировала взяться Virgin Interactive, потом разработчики переметнулись к Westwood Studios и, в конце концов, остановились на Activision.

Надо сказать, что схожесть с предыдущими работами Bradley не ограничивается одним названием – после запуска игры возникает стойкое ощущение deja vu, причем настолько сильное, что поначалу кажется, будто и здесь, как в Crusaders of Dark Savant, перемещение будет осуществляться «шажками» – даже специальные кнопки со стрелками предусмотрены (раньше вид от первого лица в RPG реализовывался следующим образом: вы имели возможность совершить строго определенное движение, например шагнуть вперед или повернуться на 90 градусов, при этом картинка на экране сменялась не плавно, а рывком – после начальной фазы движения сразу отображалась конечная). Однако на дворе уже конец тысячелетия, и Брэдли об этом, судя по всему, знает. Во всяком случае графика в игре честно трехмерная, 3D-акселераторы не только поддерживаются, но и всячески приветствуются... да что там говорить, в W&W полигональные монстры! Такого в ролевых играх, по-моему, еще не было. Управление же с помощью стрелок, по-видимому, оставлено для ностальгирующей публики – по крайней мере, никакого практического применения ему найти так и не удалось.

«ДПК»-РЕЙТИНГ

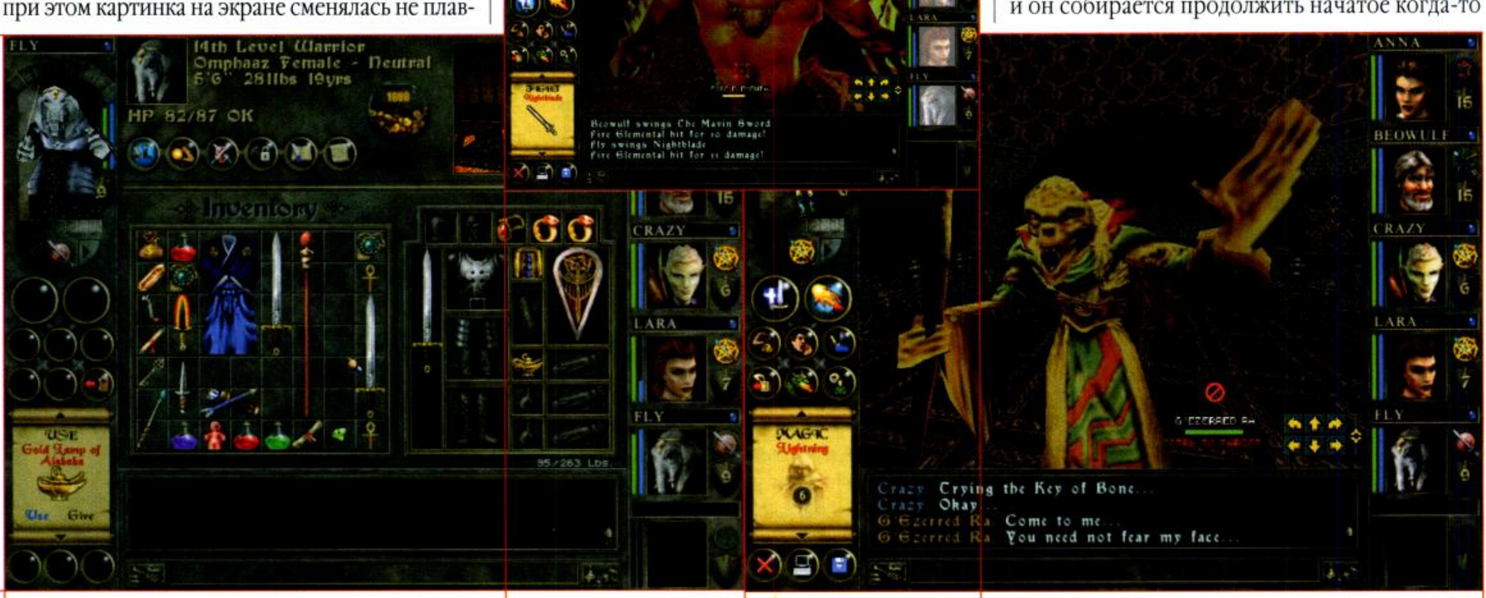
Графика	■	■	■	■	□
Звук и музыка	■	■	■	■	□
Играбельность	■	■	■	■	□
Оригинальность	■	■	□	□	□

Отличия от Wizardry на самом деле чуть ли не косметические – иначе называются некоторые классы, часть из тех, что в W7 были доступны с начала игры, в W&W стали «продвинутыми» (для их получения требуется пройти соответствующее обучение), число характеристик и навыков несколько увеличилось, кое-какие параметры теперь называются по-другому, но общая картина осталась прежней – это все та же Wizardry, более того, есть большое подозрение, что находящаяся нынче в разработке восьмая часть сериала будет менее похожа на своих предшественниц, чем препарируемые сейчас «Колдуны и Воины».

Название Wizards & Warriors
Разработчик Heuristic Park
Издатель Activision
Жанр RPG
Web-сайт www.activision.com/games/wizards

Итак, что же нам служит сюжетом, сиречь оправданием, убийств «тех» и спасением «этих» (а заодно и пояснением, почему не наоборот)?

Словом, в волшебном средневековом мире Gael Serran объявляется... ну, естественно, Всемирное Зло – некий фараон с совершенно неудобоваримым именем Cet Ude D'wa Kahn (видимо, чтобы тяжелее было произносить). Он проспал многие годы, однако теперь фараону удалось избавиться от наложенных на него чар и он собирается продолжить начатое когда-то

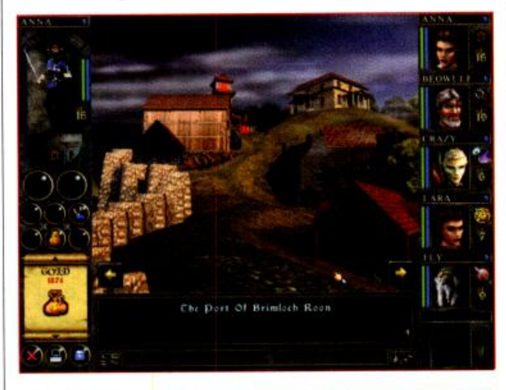


дело: захват власти над миром. Вы, наверное, будете смеяться, но противостоять ему суждено именно вам. Вернее, в начале игры справиться с ним практически невозможно, но это дело поправимое – нужно всего лишь разжиться легендарным мечом по имени Mavin. Проблема в том, что этот самый Mavin вот уже многие столетия считается безвозвратно потерянным, поэтому сперва его требуется отыскать. Где искать, конечно, неизвестно, однако «ходят слухи, что тебе, мил человек, для разминки следует зачистить вот это подземелье». Примерно таким образом вас будут напутствовать довольно многочисленные NPC, и все, что вам остается делать, – это лезть в подземелье и зачищать, зачищать, зачищать... Впрочем, обо всем по порядку.

Театр начинается с вешалки, RPG – с генерации персонажей. Причем чем продолжительнее процесс, тем игра считается лучше. Среди «ролевиков» даже бытует мнение, что если за выбором навыков, распределением очков и подбором расы вы проводите целый вечер, то перед вами очень хорошая RPG. Рассуждая подобным образом, можно прийти к выводу, что Wizards & Warriors – просто гениальная игра, ведь если к созданию партии «приключенцев» подойти со всей ответственностью, то за этим занятием запросто можно провести не один день: склепали «группу товарищей», выпустили в лес, побегали, повоевали, выявили слабые и сильные стороны, выяснили, чего (или кого) им не хватает для вашего полного счастья, а что у них явно лишнее, начали новую игру, создали новую партию, и – опять в лес, на обкатку.

При генерации персонажей вы выбираете не только расу каждого конкретного героя (кроме традиционных для многих RPG людей, дварфов, гномов, имеются такие экзотические, как крысы, тигры, слоны, ящеры), но и род занятий. Изначально доступны только общие профессии, как-то: warrior, rogue, wizard, priest, однако со временем можно выбрать и более узкую специализацию.

Wizards & Warriors позволяет создать до 15 персонажей одновременно, из них игрок и составляет партию (максимум шесть человек), отправляющуюся искать приключения, остальные же в это время будут дожидаться своей очереди. Однако по зрелом размышлении такому варианту генерации персонажей можно найти и другое, более практичное применение. Маленькая подсказка: каждый «новорожденный» приключенец снабжается энной суммой денег – на обмундирование и карманные расходы. Теперь создаем, для круглого счета, 11 героев, которые в добровольно-принудительном порядке сдают всю наличность одному человеку. Далее уничтожаем «безденежных» и набираем... следующую десятку и поступаем с ней аналогичным образом. Эту нехитрую процедуру повторяем до полного изнеможения, после чего, наконец, составляем партию, с которой и будем играть, благо денег теперь у нас на порядок больше, чем предполагали наивные разработчики. Справедливости ради следует отметить, что такой вариант подходит разве что для закоренелых «манчкинов», поскольку с наличностью в Wizards & Warriors проблем нет никаких – и не потому, что ее много, или товары в местных магазинах дешевые, а потому, что в них просто нечего купить (сразу повеяло чем-то родным, постперестроечным). Все самые лучшие доспехи, оружие, магические предметы (за малым исключением, о чем несколько позже) находятся на трупах врагов, в потайных местах и, главное, – в бесчисленных сундуках, щедрой рукой разработчиков разбросанных в самых неожиданных местах.





Теперь о «малом исключении», которое на поверку оказывается чуть ли не главной изюминкой игры. Речь идет о гильдиях – знающим этого достаточно, но неофитам следует пояснить. Это специальные заведения, своеобразные сообщества «братьев по ремеслу», куда могут вступать ваши персонажи. Членство, хоть и обходится недешево, сулит определенные выгоды. Так, в гильдии вам продадут лучшее оружие, чем выложено на витрине, здесь же вы будете тренироваться с целью повышения определенных навыков. И самое главное, в гильдии можно получить другую профессию, благодаря чему вам становятся доступны новые умения. Кроме того, гильдия всегда готова нагрузить каким-нибудь заданием, выполнение его повысит ваш статус, что приведет... правильно, к возможности развития еще большего числа навыков.

По большому счету, Wizards & Warriors наполовину состоит из грамотной «прокачки» персонажей, которую Брэдли возвел в ранг искусства. Какой навык развивать сильнее, какую специальность выбрать первой, на каком уровне развития переключиться на новую профессию – все это играет очень большую роль, и бездумное развитие характеристик может привести к весьма печальным последствиям.

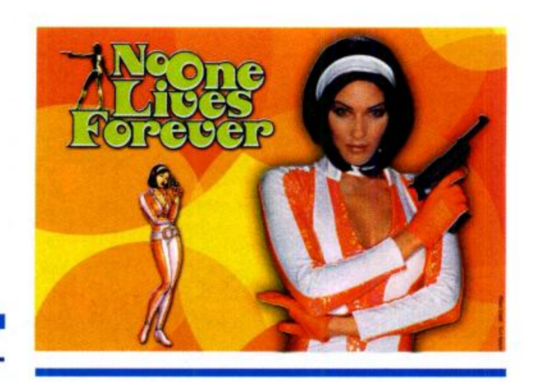
В остальном же игра выглядит, как бы так помягче сказать, специфически. Здесь нет красивых пейзажей – в лесу вы идете по бесконечному коридору, огражденному стенами с нарисованной на них «непроходимой чащей», в подземельях – те же коридоры, только рисунок на них другой. Противников сравнительно мало, особых проблем с ними не возникает, так что эффектных зрелищных боев в Wizards & Warriors тоже нет. По большей части вы бродите по поверхности, выискивая вход в очередное подземелье, а найдя его – забираетесь внутрь на пару-тройку дней, поскольку их размерам и запутанности позавидует даже Might & Magic VI. Собрав все добро, что там было, и убив всех противников, возвращаетесь в город, сдаете вещи и отчитываетесь о проделанной работе, в смысле – выполненных квестах, и вперед, в следующий dungeon.

Однако какой-то шарм в Wizards & Warriors все же есть – иначе с чего бы это я которую неделю, чертыхаясь и ругая игру на чем свет стоит, лазил по бесконечным подземельям, не обращая никакого внимания на появление в продаже «Проклятых Земель»... ■

Однако не говори однако

Сергей Светличный

Чтобы сделать настоящее шоу, нужно взять шесть красивых девушек и пять купальников.



Название No One Lives Forever
Разработчик Monolith Productions
Издатели Fox Interactive/Electronic Arts
Жанр 3D-action
Web-сайт www.noonelivesforever.com

«ДПК»-РЕЙТИНГ
Графика
Звук и музыка
Играбельность
Оригинальность

Написать обзор плохой игры проще простого – нужно всего лишь определиться с самыми яркими недостатками, после чего можно упражняться в остроумии на протяжении одной (реже двух) страниц текста. Если игра посредственная, то задача тоже не очень сложная: сухо перечислить основные особенности и в конце сделать вывод – «на любителя».

Гораздо тяжелее написать статью, если игра попалась отличная. К счастью, такое случается нечасто, но все равно бывает. И No One Lives Forever – новое творение одного из самых любимых мной разработчиков – относится как раз к этой категории. Блестящая, смешная, затягивающая, она заставляет забыть про все на свете и вырывает из жизни на неделю, две, три – после чего вы, наконец, появляетесь на людях и на вопрос, где же это вы были, начинаете взахлеб рассказывать о секретных агентах, спасении человечества и торжестве добра над справедливостью.

Но обо всем по порядку, хоть это и непросто. «Монолитовцы», мастера пародии (на их счету тонкое издевательство над фильмами ужасов – Blood, а также доведенный до абсурда жанр анимэ в Shogo: M.A.D.), наконец добрались до шпионских боевиков. Роковая красотка в роли супер-агента (раз), террористическая организация, чей главарь лелеет мечту о мировом господстве (два), головокружительные приключения (три) и, естественно, различные шпионские «штучки» (четыре) – вот рецепт приготовления очередного фильма о приключениях агента 007, и он, как оказалось, отлично срабатывает не только в кино, но и в компьютерных играх.

Итак, пункт первый. В роли красотки – супер-агент(ша) Кейт Арчер. На официальном сайте можно найти «жалостливую» историю жизни этой барышни – когда ей было четырнадцать лет, она осталась без отца, скиталась по приютам, стала преступницей и в конце концов встретилась с человеком, изменившим ее судьбу, – Бруно Лоури, сотрудником UNITY – международного агентства по борьбе с терроризмом, который и превратил малолетнюю воровку в одного из лучших агентов организации. Не знаю, как вы, а я просто рыдал. Приятно, что Monolith не остановился на достигнутом, и к тщательно проработанной биографии добавил главной героине шикарную внешность, благо, прототип у нее хоть куда – супермодель Митци Мартин, бывшая covergirl, или, по-нашему, «лицо» L'Oreal.

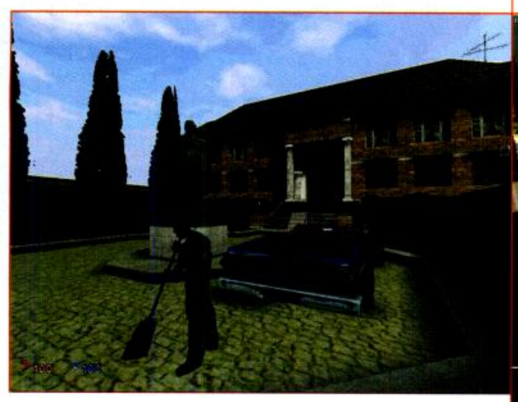


Пункт второй. Террористическая организация (H.A.R.M.) в количестве одна штука. План по захвату власти над миром также имеет место быть, более того, он оказывается продуманным до мелочей – классической ошибки всех злодеев, которые в своих планах не учитывают главного героя, руководство H.A.R.M. не допускает и осуществляет свой замысел, предварительно уничтожив агентурную сеть UNITY. Собственно, с этого и начинается игра, т. е. пункт третий – головокружительные приключения.

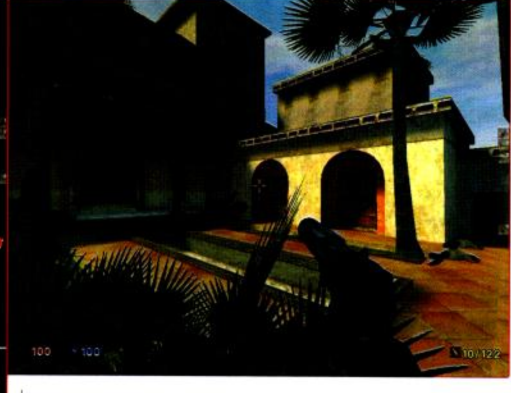
Первое же задание расставляет все точки над «ы» и ясно дает понять, что перед нами – не просто очередной шутер, а именно пародия. Казалось бы, элементарное задание – осуществлять прикрытие одного из агентов, который идет на встречу со своим осведомителем и на которого, по оперативным данным, готовится покушение. Итак, берем в руки снайперскую винтовку, занимаем удобную позицию в окне гостиничного номера... и тут начинается. Враги лезут отовсюду, вражеские снайперы десятками высовываются из окон, вылазят на крышу, выскакивают на дорогу, выглядывают из дверных проемов – через несколько минут весь квартал оказывается буквально устеленным вражескими трупами, по кото-













рым, ничего не замечая, вышагивает наш агент. Окончательно же меня добила другая точка, где из одного и того же окна снайперы высовывались с периодичностью раз в пять секунд – и один за другим, как на конвейере, падали на дорогу, сраженные меткими выстрелами Кейт. «А за спиной Штирлица все продолжали падать Плейшнеры», одним словом.

Собственно, с этого задания и начинается головокружительная карьера Кейт Арчер – когда заканчиваются лучшие из лучших, на задания приходится отправлять всех, кто под руку попадется. Недостаток опыта поначалу приводит к закономерным провалам нескольких важных операций, однако, как известно, аппетит приходит во время еды, а навык – с убийством первой сотни противников.

А дальше перед игроком развернется сюжет, которому могут позавидовать последние серии нескончаемой «бондианы», – угроза заражения человечества новой болезнью, культивированной в лабораториях H.A.R.M., спасение профессора, которого террористы заставили работать на свою «оборонку», упорные поиски нитей, ведущих к верхушке, заправляющей делами в этой организации, и даже... полет в космос. В общем, скучать не придется.

No One Lives Forever – хоть и шутер, но не простой, а шпионский, а это значит, что в распоряжении игрока оказывается богатый арсенал всевозможных хитрых приспособлений, призванных облегчить нелегкую жизнь «человека в сером»... Хотя стоп – в каком сером? Пусть враги ходят в неприметных плащах и скрывают лица за широкополыми шляпами, Кейт выше этого – она носит эффектные яркие наряды, и кому какая разница, что враги ее вычисляют буквально с первого взгляда, зато игрок на седьмом небе от счастья. Еще бы, ведь ее фигуре позавидует, пожалуй, даже Митци Мартин... Впрочем, мы отвлеклись.

Итак, арсенал современного секретного агента. Джеймс Бонд, пожалуй, удавился бы от зависти – здесь есть и зажигалка, совмещенная с газовой горелкой, и очки–фотоаппарат–прибор ночного видения–миноискатель, и заколка–отмычка–отравленная шпилька, и флакон духов, выпускающий облако снотворного либо слепящего газа, и губная помада – разлет осколков двадцать метров, и хитрый «взламыватель» кодов (внешне подозрительно похожий на арифмометр «Феликс»), и специальное устройство, надеваемое на камеру слежения и выдающее на нее обманную картинку, и даже... механический пудель – для обезвреживания сторожевых собак. В общем, главное – не запутаться и вовремя сообразить, что в какой ситуации следует использовать.

Игру можно проходить двумя способами: традиционным, а-ля «вот моя большая пушка», и менее привычным, знакомым нам по таким играм, как Thief и Deus Ex, причем, что интересно, никто геймера не неволит – выбор остается за ним. Миссии, в которых скрытная модель поведения является единственно возможной, вы можете пересчитать по пальцам одной руки, все остальное время игрок волен сам решать, станет ли он послушно прятаться от камер слежения и на цыпочках прокрадываться за спинами охранников или же будет вламываться в забитые противником помещения с самым крупнокалиберным пулеметом наперевес. В последнем случае, правда, ему придется учитывать, что аптечек в NOLF нет (ну, почти нет – в одном потайном месте мне все же удалось найти таковую, но это был единственный случай на всю игру).

P. S. Как и во всех играх Monolith, рекомендуется досмотреть финальные титры до конца – сюрпризы гарантированы. ■

ОТВЕТЬ НА ВОПРОСЫ! ПОЛУЧИ ПОДАРОК!

1. Сколько фильмов насчитывает цикл о Джеймсе Бонде?
а) 19, б) 20, в) 21.

2. Прозвище сотрудника MI6, «снабжавшего» агента 007 хитроумными шпионскими устройствами?

Присылайте свои ответы по e–mail: **ask@itc.kiev.ua** с указанием имени, фамилии и домашнего адреса. Среди **всех**, сообщивших правильные ответы на оба вопроса **до 15 декабря 2000 г.**, будет разыгран подарок – игра **No One Lives Forever**, предоставленная компанией **SoftClub: тел. (095) 232–6952**. Результаты акции будут опубликованы на Web–сайте ITC Online www.itc.kiev.ua **5 января 2001 г.**

Пропуск в Валгаллу

Сергей Светличный

Вопрос: Правда ли, что я могу использовать отрубленные конечности врагов в качестве оружия?
Ответ: Да, черт побери!!

Из FAQ по игре



Вопрос на засыпку – что мы получим, если возьмем Tomb Raider, убьем Лару Крофт и на ее место поставим здоровенного потного мужика с огромным топором? Кто сказал «мертвую Лару Крофт и здоровенного потного мужика с топором»? Ответ неправильный, на самом деле мы получим игру Rune. Ну и, естественно, мертвую Лару Крофт.

Название Rune
Разработчик Human Head Studios
Издатель Gathering of Developers
Жанр 3D-action
Web-сайт www.runegame.com



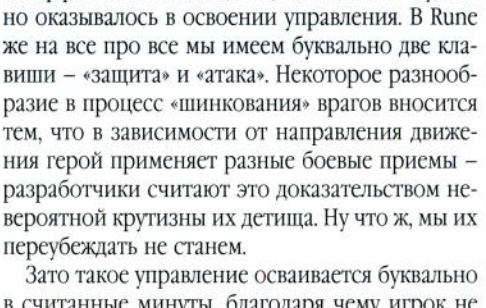
Давным-давно, в эпоху мифов и легенд, наступил конец света – Хеймдалль протрубил в свой рог и боги сошлись в последней битве с титанами. Не выжил никто. Бывает.

Впрочем, в Rune речь не об этом – просто разработчики из Human Head решили, что похождения молодого викинга Рагнара, мстящего за убийство своего отца, станут восприниматься лучше, ежели действие игры будет разворачиваться на фоне чего-нибудь эпического, например приближающегося Рагнарека – конца света по скандинавской мифологии. К сожалению, согласно традиционной интерпретации людям на этом «мероприятии» делать нечего, поэтому историю чуть-чуть «подправили» – бог-громовержец Один, оказывается, запросил «помощь из зала» в лице этого самого Рагнара – благо, имя у парня совершенно случайно оказалось очень даже подходящим.

Rune выполнена в привычном глазу варианте с видом от третьего лица – а-ля Heavy Metal: F.A.K.K.2. Многие почему-то сравнивают «Руну» с Die by the Sword – была в свое время такая замечательная игрушка, однако подобное сравнение, как мне кажется, неверно, поскольку все, что их объединяет, – это наличие мечей и персонажей «мужеска полу». Если DbtS являлась чуть ли не симулятором фехтования на мечах, то Rune – простой и незатейливый action с элементарным управлением и упрощенной системой боя, соответственно и популярности он должен добиться не в пример большей.

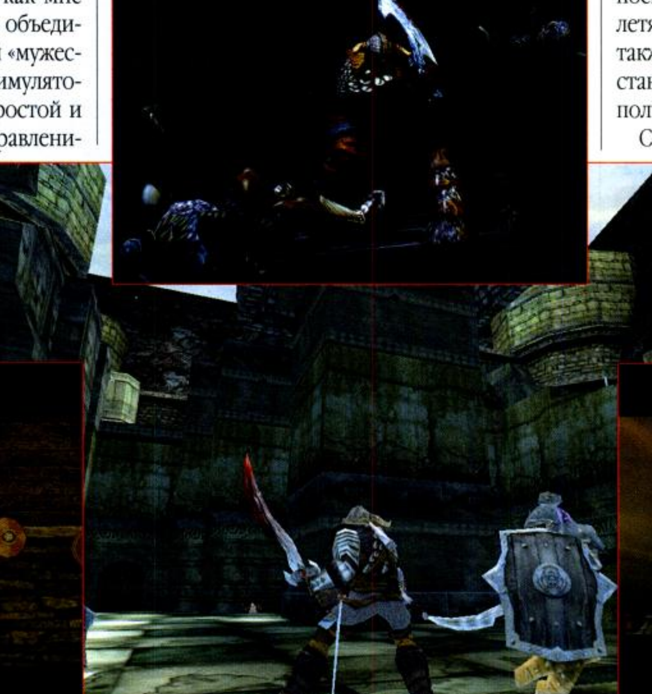
Помнится, в Die by the Sword фехтовать нужно было мышкой – меч в руке персонажа в точности повторял траекторию движения манипулятора. Насколько эффектно это выглядело, настолько и неудобно оказывалось в освоении управления. В Rune же на все про все мы имеем буквально две клавиши – «защита» и «атака». Некоторое разнообразие в процесс «шинкования» врагов вносится тем, что в зависимости от направления движения герой применяет разные боевые приемы – разработчики считают это доказательством невероятной крутизны их детища. Ну что ж, мы их переубеждать не станем.

Зато такое управление осваивается буквально в считанные минуты, благодаря чему игрок не отвлекается на борьбу с клавиатурой, всецело сосредотачиваясь на игровом процессе, который, если считать в процентном отношении, на 40% состоит из драк, на 50% – из разглядывания местных достопримечательностей и на оставшиеся 10% – из разгадывания головоломок, наличие каковых и позволило разработчикам назвать игру thinking person's 3D-action (шутер для людей, умеющих думать). На деле же оказывается, что единственная мысль, которая будет бродить в голове у игроков, – «где тут выход на следующий уровень?». Никто не спорит, мысль сама по себе неплоха, бывают и похуже, однако человек, мучающийся подобным вопросом, на мыслителя как-то не тянет.



Зато окружающий пейзаж не вызывает никаких нареканий – спасибо «движку» Unreal, у которого, несмотря на весьма почтенный возраст, открытые пространства пополам со средневековыми замками получаются неизменно превосходными. Искусственный интеллект противников находится вполне на уровне, к тому же для каждого из них приходится подыскивать особый подход, так что бои оказываются достаточно интересными – а если принять во внимание, что Human Head не поскупились на литры крови и килограммы мяса, летящие во все стороны после каждого удара, а также неплохую анимацию агонии монстров, то становится ясно, что и чисто внешне поединки получаются очень эффектными.

Собственно говоря, в этом и есть вся Rune – ходим, рубим, восторгаемся, и вдруг как-то незаметно подходит конец игры – Рагнарек отложен, наш герой за заслуги перед Родиной отправляется в Валгаллу... Где там был диск с Die by the Sword? ■



Бег трусцой по пересеченной местности

Сергей Светличный

Существуют игры, весь геймплей которых строится вокруг какой-то одной особенности, причем кроме нее, у этой игры других достоинств вроде бы и нет. Тут можно вспомнить нецензурщину в Kingpin, натуралистичные ранения в Soldier of Fortune, «переселение душ» в Messiah и т. д.



Название Delta Force: Land Warrior
Разработчик-издатель Novalogic
Жанр симулятор спецназа
Web-сайт www.novalogic.com/games/DF3/



«ДПК»-РЕЙТИНГ	
Графика	
Звук и музыка	
Играбельность	
Оригинальность	



Соответственно срок жизни таких игр также определяется одним параметром: насколько эта самая особенность интересна для играющей общественности. В Unreal, скажем, кроме невероятно красивой графики (для того времени), других преимуществ перед тогдашними шутерами, откровенно говоря, не было. Однако открытое пространство, небо с плывущими облаками, экзотическая флора и фауна выглядели настолько свежо и необычно по сравнению с набившими оскомину подземельями и бесконечными коридорами, что игра мгновенно стала сверхпопулярной. В то же время упомянутый выше Messiah с возможностью вселяться в тела противников был принят весьма прохладно, поскольку эта «фишка» никого не заинтересовала.

К чему все эти рассуждения в статье о Delta Force? Пожалуй, к тому, что «Земляного Воина» тоже можно отнести к таким играм – его основным достоинством являются огромные открытые пространства, все остальное (настоящее оружие, реалистичные бои) вы без труда найдете в любом симуляторе боевых действий – от полуаркадного Spec Ops до хардкорного Rainbow Six.

О сюжете, полагаю, можно и не распространяться – бравый американский спецназ... мир во всем мире... враг не пройдет... сапоги в Тихом океане... железной пятой... пардон, это уже не отсюда. В общем, наводить порядок вам предстоит везде – и в египетских пирамидах, и в японских храмах... Замечательная, одним словом, возможность за казенный счет попутешествовать по миру.

От предыдущих частей Land Warrior отличают улучшенная графика (хотя модели бойцов, равно как и их анимация, по-прежнему особых восторгов не вызывают) и... ухудшенный искусственный интеллект. Если в первой части вам буквально не позволяли высунуть голову из травы, во второй передвигаться приходилось пригнувшись и короткими перебежками, то в Land Warrior игрок при желании может практически беспрепятственно бродить по барханам или коротко стриженым газонам, не опасаясь меткого выстрела. Да, насчет газонов это была не шутка – замаскироваться в траве уже не удастся, памятных по предыдущим частям зарослей здесь нет и в помине, а о том, что ландшафт в Land Warrior по-прежнему воксельный, а не полигональный, говорят лишь бескрайние просторы да характерное дрожание удаленных (временами на расстояние больше километра) гор. Впрочем, особой нужды в маскировке, как уже было сказано, по ходу дела не возникает.

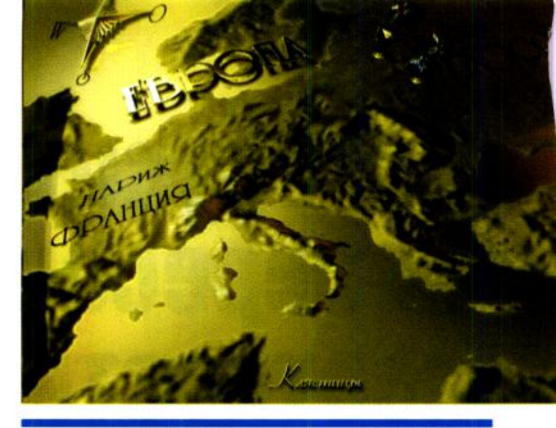
Собственно игровой процесс выглядит так. Вас вводят в курс дела и забрасывают в зону боевых действий. Временами с напарником, временами – без, что особого значения не имеет, поскольку он все равно мчится вперед быстрее резвой лани, и после короткой, но ожесточенной перестрелки вам сообщают по рации традиционное «man is down!», а еще через четверть часа вы, наконец, находите все, что от него осталось – как правило, в самом центре вражеского лагеря, в компании с живыми и невредимыми террористами. Вы же, если не собираетесь повторять его подвиг, действовать будете примерно следующим образом: короткая перебежка до ближайшей стратегически выгодной позиции, отстрел всех попавших в поле зрения противников (они, кстати, послушно умирают после первого же попадания, неважно куда – в голову, живот или руку), после чего винтовку в зубы – и вперед, к следующей сопке (холмику, ложбине etc). Повторять до полной зачистки уровня. В общем, не симулятор боевых действий, а тир на свежем воздухе (к слову, на Западе Land Warrior сравнивают с... Silent Scope – симулятором снайпера, а, по сути, виртуальным тиром). Хотя виды открываются, скажу вам, замечательные. Опять же, открытые пространства...

Напоследок следует заметить, что предыдущие части Delta Force ценились в основном из-за добротной многопользовательской игры. Здесь она, конечно, никуда не делась, однако теперь у народа есть то, чего не было во времена первых двух «Подразделений Дельта» – Counter-Strike. И внутренний голос мне подсказывает, что с таким соперником бравые «земляные вояки» уже не справятся – это вам не русских террористов щелкать, которые только и умеют, что кричать «Ооо, моя башка...», здесь соперник посерьезнее. ■

Материализация треуголок

Роман Хархалис

Не успели вашему покорному слуге толком пририсовать виртуальную треуголку, как в гостях в нашей редакции собственной персоной появился обладатель треуголки настоящей. Естественно, вопрос о том, кто будет писать обзор игры «История войн. Наполеон», даже не обсуждался – под свист воображаемой картечи и взрывы гомерического хохота новенькая коробка была торжественно передана мне...



Название «История войн. Наполеон»
Разработчик MIST Land
Издатель «Бука»
Жанр стратегия реального времени
Web-сайт www.buka.ru/games/napoleon/index.htm

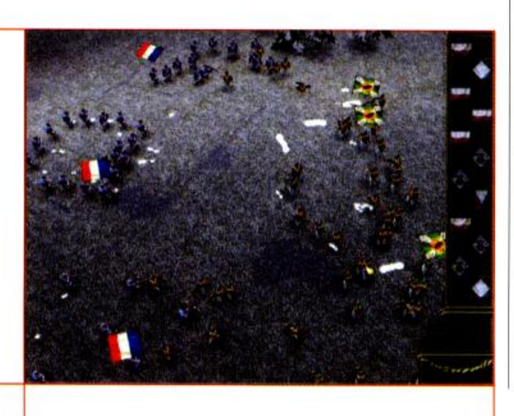
«ДПК»-РЕЙТИНГ
Графика
Звук и музыка
Играбельность
Оригинальность

Эксперименты по смешению жанров в последнее время становятся все более популярными. Эпатажные выходки геймдизайнеров, смело скрещивающих 3D-action с квестами и RPG с авиасимуляторами, давно перестали кого-либо удивлять. Что уж говорить о более скромных попытках, к коим можно отнести и попавший мне в руки гибрид «хардкорной» исторической wargame и «попсовой» стратегии реального времени. Приложила руку к этому творению российская команда MIST Land, в свое время работавшая над проектом «Бестиарий», широко известном в узких кругах под кодовым названием «русский Myth». Итак, встречайте первую почти отечественную трехмерную военно-историческую тактическую стратегию в реальном времени. Ура, господа!

Предприняв первую атаку на игру, как водится, лихим кавалерийским наскоком, я потерпел сокрушительное поражение. Пушки не хотели стрелять, конница – нападать на противника, пехота – строиться. Пришлось на время забыть свои «стратегические» привычки и засесть за изучение документации. Оказалось, что входящая в комплект поставки методичка (назвать 20-страничную брошюру «руководством пользователя» язык не поворачивается) составлена в лучших традициях институтских инструкций по лабораторным работам. Чтобы выудить оттуда информацию, *что*, собственно, нужно делать и почему после этого, вопреки моим представлениям, ничего не происходит, попотеть пришлось изрядно.

Итак, войска группируются в отряды, в каждом из которых есть знаменосец с флагом. Последний является не только символом воинской доблести, но и единственным органом управления армией. Выделять отдельных солдат нельзя – только весь отряд (против этого претензий нет), притом либо щелчком правой (!) кнопки мыши на флаге, либо с помощью панели, на которой содержатся эмблемы всех подразделений. Чтобы заставить артиллеристов обстрелять вражескую роту, нужно указывать им в качестве цели опять-таки неприятельский флаг (а не отдельного солдата!). Все юниты имеют двухпозиционный регулятор уровня агрессивности (злые и очень злые), а пехота – еще и три вида построений.





Похоже, разработчики специально составили перечень всех типичных для RTS приемов управления, чтобы *не* реализовать их в «Наполеоне». Нет ни «резиновой рамочки», ни двойного щелчка, ни отдачи команд нажатием правой кнопкой мыши. Лишь традиционный point-and-click был признан годным к военной службе, да и то ограниченно. Выделенный отряд на экране не отмечается никак – только маленькая стрелка в углу показывает направление на него, что на практике допускает массу разночтений. Только не говорите, что это все не нужно: вышеупомянутые приемы являются стандартными для стратегий реального времени. А знаете, сколько игр угробило именно нестандартное управление? Как бы «Наполеон» не стал следующим в этом печальном списке.

Но это еще цветочки... Ягодки появляются вместе с первыми проблесками искусственного интеллекта. Может, на макроуровне управление отрядами осуществляется и грамотно, но на микро... Вот вам пример: противник атакует, вы отражаете нападение, пара недобитых вражеских солдат отходит шагов эдак на десять... и останавливается. На этом месте они могут простоять всю игру, а потом в решающий момент набежать с тылу на ваших артиллеристов и учинить им варфоломеевскую ночь. Подобную группку временно растерявшихся вояк неожиданно обнаруживают даже прямо посреди жаркого сражения. Как только вы отведете своих солдат на исходные позиции, эти тут же бросятся за ними... или не бросятся – это уж как Бог на душу положит. Если вас и врага разделяет река, атакующие подразделения противника то и дело влетают в нее, а затем уныло бредут по колено в воде к ближайшему мосту...

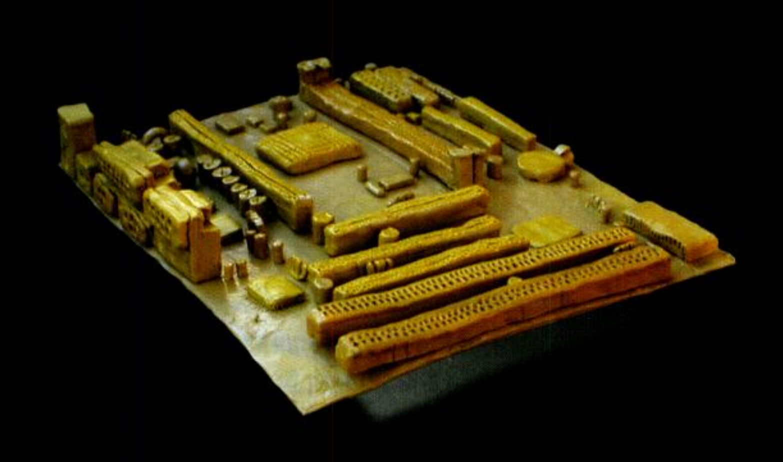
Что тут сказать? Вряд ли заядлому «варгеймеру» или почитателю RTS понравится «История войн» – игра лежит строго посредине между зонами их интересов. Разве что преданные бонапартисты не преминут добавить к своим коллекциям бюстов Наполеона и бутылок из-под бренди «Наполеон» еще и коробку с игрой имени их кумира. ■

ОТВЕТЬ НА ВОПРОСЫ! ПОЛУЧИ ПОДАРОК!

1. В каком роду войск начинал свою военную карьеру Наполеон Бонапарт?
а) пехота; б) кавалерия;
в) артиллерия.

2. Какое название получила битва при Лейпциге 16–19 октября 1813 г.?
а) «Битва народов»; б) «Битва титанов»; в) «Битва империй».

Присылайте свои ответы по e-mail: **ask@itc.kiev.ua** с указанием имени, фамилии и домашнего адреса. Среди **всех**, сообщивших правильные ответы на оба вопроса **до 15 декабря 2000 г.**, будет разыгран подарок – игра **«История войн. Наполеон»**, предоставленная компанией **«Бука»**, **www.buka.ru**. Результаты акции будут опубликованы на Web-сайте ITC Online www.itc.kiev.ua **5 января 2001 г.**



На поле танки грохотали...

Владимир Кочмарский

Уходящий век был насыщен разнообразными событиями, повлиявшими на судьбу всего человечества. Пожалуй, величайшим из них была Вторая мировая война. Потому и привлекает эта тема разработчиков компьютерных игр, в числе которых оказались и Fireglow, представившие свое видение этого грандиозного периода нашей истории.



«ДПК»-РЕЙТИНГ

- Графика
- Звук и музыка
- Играбельность
- Оригинальность

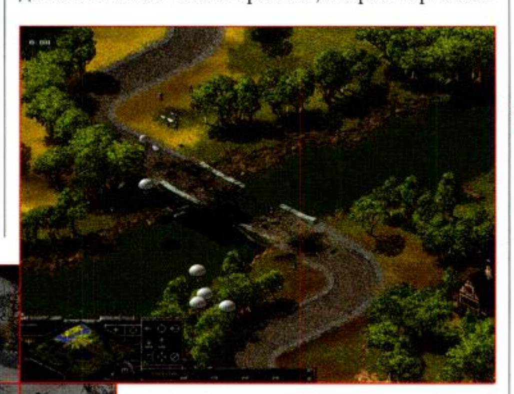
Название «Противостояние III» (Sudden Strike)
Разработчик Fireglow
Издатель «Руссобит-М»
Жанр стратегия реального времени
Web-сайт www.russobit-m.ru/anons/protiv3/index.shtml

Вы играли в детстве в солдатиков? А сериал «Четыре танкиста и собака» смотрели? Так вот, если то и другое вам нравилось, то «Противостояние III» – как раз для вас. Здесь война изображена с той же непосредственной веселостью, что и в вышеупомянутом фильме. И пусть столь легкомысленное отношение к такой серьезной и печальной теме, как Вторая мировая вас не смущает, ведь это всего лишь игра. Игра для тех, кто хотел бы отдохнуть от серьезности и реализма – вещей, безусловно, нужных, но иногда слишком скучных и навязчивых.

Если вы ждете драки в русском национальном стиле «стенка на стенку» – купите лучше Red Alert 2. Хотя на первый взгляд «Противостояние III» и похоже на клон Command & Conquer, это две совершенно разные игры. Начнем с того, что в «Противостоянии» не придется ничего строить. Все, что вам нужно (а, как правило, – меньше этого), вам выдадут в начале миссии. Поэтому каждый солдат столь же важен, как и тяжелый танк, а танк – ничто без пехоты. Подслеповатая «железная черепаха» может стать легкой добычей противотанковой артиллерии, наводимой всего парой солдатиков. В то же время и сама артиллерия может пасть жертвой пехоты, подкравшейся с тыла и уничтожившей расчеты орудий. Впрочем, не пытайтесь штурмовать батарею в лоб. Кроме бессмысленных жертв, это ничего не принесет. Кстати, захваченные пушки (а также пулеметы и минометы) ваши войска могут сразу же использовать уже в своих целях.

Можно назвать еще множество вещей, отличающих геймплей «Противостояния» от традиционной догмы C&C. Например, конечные боеприпасы, наличие мертвых зон у дальнобойных орудий, возможность занимать здания и перевозить пехоту и артиллерию на грузовиках, прятаться за препятствиями и еще много чего. Все это заставляет больше думать о тактике, а не использовать привычный метод «большой толпы».

Всего вам предложат три кампании за каждую из сторон, принимавших участие в войне в Европе, – союзников, Германию и Россию (СССР). Порядок, в котором они названы, не случаен – первая кампания начинается в 1944 году в Нормандии и является самой простой, вторая перенесет



вас во Францию 1940 года, а последняя, наиболее сложная, начнется в памятном сорок первом. Завершатся они все, естественно, в Берлине.

Большинство юнитов, уцелевших после выполнения предыдущей миссии, будут переходить в следующую. При этом у них увеличится показатель опыта и, соответственно, эффективность. Однако проследить судьбу одного-двух солдат среди сотен других практически невозможно. Поэтому не будем воспринимать данный аспект слишком серьезно.

Искусственный интеллект в игре достаточно прост, чтобы позволить себя обыграть, но в то же время достаточно сложен, чтобы не дать вам сделать это легко. Вот, что я называю хорошим геймплеем!

В русской версии игры представители всех наций разговаривают по-русски. Но вы ни за что не спутаете немца с американцем. Каждый говорит с потрясающе смешным национальным акцентом, знакомым нам еще по старым советским фильмам «про немцев». А чего стоят фразочки, порой произносимые бойцами в ответ на ваши приказы! Пожалуй, такое качество озвучивания русифицированной игры я встретил впервые.

Ну что ж, надевайте свою генеральскую фуражку, берите в руки мышь и вперед – за победой! Ее цена – коробка с «Противостоянием III». ■

Ответь на вопросы! Получи подарок!

1. Как звали немецкого летчика-штурмовика, уничтожившего наибольшее количество советских танков?

2. Какая пушка стояла на танке БТ-7А?
а) 45-мм 20-К обр. 1932/38 года;
б) 76-мм КТ-26;
в) 76-мм Л-11.

Присылайте свои ответы по e-mail: **ask@itc.kiev.ua** с указанием имени, фамилии и домашнего адреса. Среди **всех**, сообщивших правильные ответы на оба вопроса **до 15 декабря 2000 г.**, будет разыгран подарок – игра **«Противостояние III»**, предоставленная компанией **«СофтПром»: тел. (044) 242-5300.** Результаты акции будут опубликованы на Web-сайте ITC Online www.itc.kiev.ua **5 января 2001 г.**


Intel, the Intel Inside Logo and Pentium are registered trademarks and Celeron, Xeon and Intel SpeedStep are trademarks of the Intel Corporation.
ДЛЯ ТЕХ, КТО ХОЧЕТ СИЛЬНЫМ СТАТЬ!
Компьютеры для расширяющегося Бизнеса — доступны сейчас! Compaq Prosignia — компьютер, легко настраиваемый на Завтра и Послезавтра. Недорогой, но «подгоняется» под растущие запросы и обучается новым заданиям — запросто! Зачем покупать Титаник, если достаточно быстроходной лодки?
COMPAQ
COMPAQ PROSIGNIA S318
Intel® Pentium® III processor 600 MHz • 64 MB 100 MHz SyncDRAM (upg. to 512 MB) • 10.0 GB Ultra DMA hardrive • CD-ROM • ESS Allegro PCI Audio • Minitower case
940.00
Compaq recommends
Windows 2000 Professional for business
intel inside
pentium®!!!
ComputerLand-Kiev — системный реселлер и авторизованный сервис-центр Compaq в Украине
г. Киев, ул. Дмитриевская, 2, тел/факс. (044) 246-8937, 244-6796,
http://www.computerland.kiev.ua, e-mail: main@cl.viaduk.net
COMPAQ

СИЛА, СПОСОБНАЯ ИЗМЕНИТЬ МИР - LG DIGITAL

DIGITAL ez LG

МОНИТОР ДЛЯ ЭПОХИ NetWork

MILLENIUM дизайн для века NetWork, FLATRON™ и Studioworks



774FT FLATRON™
Размер трубки: 17" Flatron
(видимый размер экрана: 16.01")
Величина зерна: 0.24мм
Макс. разрешение
без мерцания:
1280X1024@60Гц
Частота горизонтальной
развертки 70Гц



795FT Plus FLATRON™
Размер трубки: 17" Flatron
(видимый размер экрана: 16.01")
Величина зерна: 0.24мм
Макс. разрешение
без мерцания:
1600X1200@90Гц
Частота горизонтальной
развертки 96Гц



775FT FLATRON™
Размер трубки: 17" Flatron
(видимый размер экрана: 16.01")
Величина зерна: 0.24мм
Макс. разрешение
без мерцания:
1280X1024@60Гц
Частота горизонтальной
развертки 70Гц

Так мало бликов! Глаза не устают!
Единственный в мире монитор с идеально плоскими поверхностями внутри и снаружи экрана. Специальное покрытие экрана ARAS, разработанное компанией LGE, способствует максимальному антибликовому эффекту, предотвращает вредное электромагнитное излучение, обеспечивает четкое изображение и передачу натуральной цветовой гаммы

Монитор FLATRON™ отмечен более чем двадцатью наградами во всех странах мира



г. Киев
"DataLux" (044) 249-63-03
"Диавест" (044) 455-66-55
"Квазар-Микро" (044) 239-99-88
"Корифей" (044) 451-02-42
"Ланжерон" (044) 253-87-89
"НИС" (044) 234-38-38
"NOOS 2000" (044) 201-49-69
"Си-Эл" (044) 216-70-48, 216-37-42
"Спин-Вайт" (044) 463-59-97, 459-59-98
"Тон-интер" (044) 227-71-68, 227-04-63
ООО "Фокстрот", опт (044) 213-88-65, 219-49-38

г. Днепропетровск
"Санторин" (0562) 92-33-44, 92-52-50
г. Запорожье
"Рома Лтд." (0612) 32-69-30, 34-27-04
г. Одесса
"Алгри" (0482) 429-559, 429-560
маг. "Комтек" (0482) 346-801
ДП "ТиД" (0482) 346-723, 248-911
"Скай-лайн Электроникс Лтд." (0482) 344-115
ПКФ "Н-Бис" (0482) 28-70-70

г. Симферополь
"Эмир" (0652) 27-35-13
г. Севастополь
"ВЕСС" (0692) 45-57-08
г. Харьков
"МКС" (0572) 14-14-25, 14-14-26
"Спецвузавтоматика" (0572) 12-17-17, 19-15-05
г. Херсон
Интерком (0552) 22-32-70, 24-21-21

Представительство LG Electronics в Украине: тел. (044) 490-2720, факс (044) 490-2721
Киевский центральный сервисный центр LG Electronics "Лагуна-Сервис": тел. (044) 412-4219
Центральная информационно-сервисная служба: тел. (044) 490-7777



www.flatron.com



www.lge.com